MORROWIND + SOUL CALIBUR 2

ВЫСОКОХУДОЖЕСТВЕННЫЕ *КОМПЬЮТЕРНЫЕ* И *ВИДЕО* ИГРЫ

11 (116) июнь 2002

PC • PSone • PS2 • Dreamcast • GameCube • Xbox • GBA

СТРАНА ИГР



ГЛАЗ ДРАКОНА

жаркое дыхание хита

120 страниц

НОВАЯ КОМАНДА "СИ"

ИГРЫ: Counter-Strike: Condition Zero, Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns, "Лабиринты Удачи", "Машинки", Heroes of Might & Magic IV, Spider-Man: The Movie, Blood Omen 2, GUNVALKYRIE, Simon the Sorcerer 3D

ПОСТЕРЫ: Anarchy Online, аниме-постер от Anry

10 ЛЕТ 2002
(game)land
www.gameland.ru
9 771609 103003 11>

SAMSUNG ELECTRONICS

с 1 апреля по 1 июля

Подарки каждому покупателю монитора **SyncMaster**



TFT мониторы Samsung SyncMaster

•стильный эргономичный дизайн•3 варианта цветового решения корпуса
•увеличенный угол обзора•быстрая и точная автоматическая настройка
•соответствие самым строгим стандартам безопасности•3 года гарантии

Москва Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Белый ветер 730 3030; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Техмаркет 363 9333; Партия 787 7007; M.Video 777-7775; Регард Тур 912 4224; **Санкт Петербург** (812) Мир Техники 393 5566; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3216; Компьютерный Мир 303 9047; Алкор 542 0023; Альтернатива Синицы 554 3484; Аскод 325 1555; CONCOM 320 9080; Display Group 273 2263; IVC-CHS 346 8636; Вист Спб 102 0808; **Барнаул** (3852) Нэта 23 1000; **Владимир** (0922) Конт 32 6080; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Воронеж** (0732) СаНи 54 0000; Комп. Центр 77 9393; РЕТ 77 9339; **Владивосток** (4232) Инфос 26 9055; ГЕГ 22 1889; Владтехно 26 8187; **Екатеринбург** (3432) Класс 65 9549; АСП 70 6705; Формоза 59 1868; Парад 22 5583; ТехноГрупп 77 6552; Компьюлинк 71 3478; АСМ 71 2327; **Ижевск** (3412) Формат Мастер 58 4915; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; Комтек 25 8338; **Кемерово** (3842) Нэта 36 1010; ККЦ 36 0303; **Курган** (3522) АСП 25 3760; Орбита 22 8307; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864; Комп. Системы 55 9994; Трайд Мастер 79 0000; **Красноярск** (3912) 4-я линия 65 1313; Исток 65 3129; НЭТА 22 5414; **Казань** (8432) Мэлт 64 2584; **Липецк** (0742) Регард Тур 48 5285; **Новосибирск** (3832) Адитон 16 4422; Мультиштерн 53 4444; ТехноСити 23 3770; Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; **Нижний Новгород** (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; ЭВМ Спектр 39 0169; Апрель Сервис 34 3635; Бытовая автоматика 78 7222; Смарт 19 9909; Арника 31 7898; **Новокузнецк** (3843) Нэта 46 9727; ККЦ 39 0079; **Находка** (266) Инфос 5 6739; **Омск** (3812) Нэта 23 5413; Надежда 31 5658; Коминд 53 0530; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Орел** (0862) Трио 43 6762; **Пенза** (8412) РКЦ 66 4121; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; **Ростов на Дону** (8632) Владос 99 5200; Технополис 90 3111; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Радиант 70 3222; Такт-Софт 99 3575; Волга ЭВМ 24 5058; Крит 16 4444; **Сочи** (8622) Владос 92 2291; Новороссийск 22 6442; **Томск** (3822) Интант 56 0056; ЭлексКом 65 7260; **Тольятти** (8482) Инфо Лада 70 0703; **Уфа** (3472) Евроком 32 3130; Империал 39 9199; **Уссурийск** (241) Инфос 4 4524; **Хабаровск** (4212) Стеллар 21 6088; Контакт + 23 7603; Конком 32 7580; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт 33 5577

Список магазинов участвующих в акции

Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

ЛУЧШИЙ В МИРЕ
ЖУРНАЛ
О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

В ПРОДАЖЕ С 28 МАЯ



НОВОСТИ • АНОНСЫ • ОБЗОРЫ • ПРОХОЖДЕНИЯ
ТОЛЬКО ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

В НОМЕРЕ

WWW.GAMELAND.RU
11 (116) июнь 2002







EDITORIAL

Общий привет!

Сидел полночи, делал предварительный анализ опроса на gameland.ru... Лейтмотив голосования был простой - ваши впечатления от обновленной «СИ». Первый и основной вывод - редакция нуждается в представлении. Поначалу, признаюсь, это казалось мне нескромным и ненужным, однако, судя по настоящему ажиотажу вокруг новой команды «СИ», необходимость специального материала под лозунгом «Кто есть кто» стала критичной. Вы хотели знать все о тех, кто делает «СИ»? Нет проблем. Не откладывая, прямо в этом номере. Все двадцать ключевых людей редакции - перед вами!

Под прицелом внимания оказалась рубрика Star Express. В письмах вы хулите и закатываете оную в асфальт, а на сайте дали четкую директиву - рубрике быть. Классно! Собрав экстренный редакционный слет, мы слегка подшлифовали концепцию и... Смотрите сами. Могу поручиться - теперь Star Express станет понастоящему интересной и близкой к играм рубрикой.

Есть и множество других любопытных и порой неожиданных выводов. Все они обязательно найдут отражение в журнале - лозунг «Сделаем журнал лучше» не был бравадой, не был пустыми словами. Вместе мы действительно можем на порядок, на несколько порядков усилить позиции «СИ».

Очень приятно, что от вас, дорогие читатели, стали приходить очень яркие и прямо-таки захватывающие письма. За что огромное редакционное и человеческое спасибо! Есть поддержка, есть обратная связь, а значит, ставим планку амбиций еще выше - даешь к осени глянцевую обложку и дополнительные страницы!

Best'o'cheers,
Юрий Поморцев

На обложке: «Глаз дракона» – один из самых многообещающих российских проектов.

СТРАНА ИГР СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Zanzarah;
Pro Race Driver;
Sudden Strike 2

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Star Wars Episode 2 3D Screensaver;
Обои к 10 играм;
Скриншоты ко всем Review;
Десятки саундтреков из игр

ПРИМОЧКИ
Counter-Strike 1.4

ВИДЕО
Grand Prix 4;
Prisoner of War;
Asheron's Call 2;
Soul Calibur 2
Matrix 2

СТАТЬИ
Jack Orlando;
Изучаем Borland C++ Builder и C++;
Воспоминание о будущем, или несбывшийся кошмар

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Winamp 2.80;
Winamp Skins;
Need For Kill;
На Грани Смерти-2;
Игра против...;
Тайна Российской Монархии

ПАТЧИ
Jedi Knight II: Jedi Outcast Ver. 1.03;
Spider-Man: The Movie Ver. 1.1;
Heroes of Might & Magic IV Ver. 1.2;
Blood Omen 2 Ver. v1.02

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СТРАНА ИГР
№11 (116) июнь 2002
www.gameland.ru

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев *dreg@gameland.ru* главный редактор
Виктор Перестукин *perestukin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Александр Щербаков *sherb@gameland.ru* заместитель главного редактора
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор раздела видеоигр
Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* редактор
Юрий Воронов *voron@gameland.ru* редактор CD
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор "Онлайн"
Юлия Барковская *july@gameland.ru* корректор
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США

ART
Миша Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Алик Вайнер *alik@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Яна Губарь *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ООО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* технический директор

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail: magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095)250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 55 000 экземпляров

Цена договорная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим извинения читателям, на письма которых редакция не ответила.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на "Страну Игр" строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

Дизайн обложки: *Миша Огородников*

НОВОСТИ



ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ: ИСТОЧНИК ВСЕХ БЕД

PC

В очередной раз адвокаты пытаются свести воедино насилие виртуальное и насилие реальное. Адвокаты 13-летнего ребенка, убившего двумя выстрелами в упор своего сверстника, пытаются свалить убийство на **жестокие компьютерные игры**, в которые их подзащитный много и увлеченно играл. Однако шансов доказать, что парень повторял увиденное на экране немного, и убийце грозит до сорока (!) лет тюремного заключения.

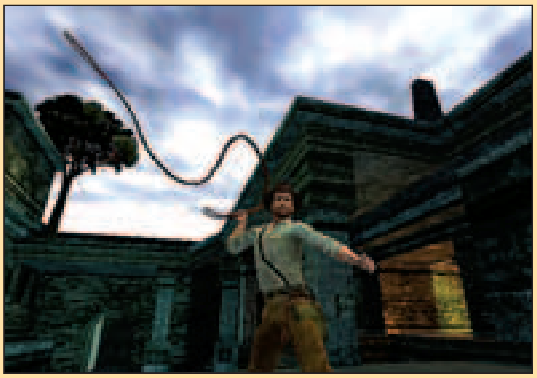
Тем временем **Конгрессу США представлен законопроект**, согласно которому продажа "жестоких" игр несовершеннолетним будет считаться преступлением. В качестве примера пагубного влияния игр на детей приводился **Grand Theft Auto III**, в котором игрок крадет машины, совершает заказные убийства и проделывает массу других противозаконных действий. Если законопроект будет принят, за продажу ребенку игры, "содержащей обезглавливание, убийства людей с использованием оружия или в рукопашном бою, удаление частей тела, насилие, кражу машин и т.д." продавцу в первый раз придется уплатить штраф в тысячу долларов, а во второй и последующие – выложить пять тысяч и отсидеть 90 дней в тюрьме.

Немецкое правительство рассматривает законопроект, подразумевающий **создание "черного списка" компьютерных игр** с последующим запрещением оных. Делается это все под впечатлением от апрельского убийства 19-летним студентом шестнадцати человек и последующего заявления полиции о том, что дома у убийцы были обнаружены компьютерные и видеоигры, отличающиеся высоким уровнем жестокости. Исходя из этого, правительство собирается запретить распространение на территории страны игр подобного рода, а также ввести различные возрастные цензы. В июле данное предложение будет обсуждать немецкий парламент.

ИНДИАНА ДЖОНС И МОГИЛА ИМПЕРАТОРА

PC

Indiana Jones and the Emperor's Tomb – новая action/adventure от LucasArts, в которой всем известный бравый археолог должен "найти могущественный древний артефакт" – черную жемчужину, Сердце Дракона, опередив конкурентов. Начнется действо в современном Китае, но в процессе игры Инди в сопровождении дамы по имени Мэй Йинг (Mei Ying) посетит все уголки планеты, представленные десятком уровней. Путь к победе герой будет прокладывать привычными орудиями – пистолетом и хлыстом, эпизодически вступая в рукопашные схватки и по возможности пользуясь ножками от столов и стульев. Заняться всем этим руко-, ного- и стулоприкладством фанаты Индианы Джонса смогут не раньше конца года. В ближайших номерах "СИ" мы представим отчет с E3, в котором расскажем о новых подробностях проекта.



Кнут у Индианы есть, а вот пряника не будет...





И СНОВА ДЖЕЙМС БОНД

PC

Electronic Arts приоткрыла завесу тайны над своим новым проектом **007: NightFire**, посвященным понятно кому. Сюжет был сочинен специально для игры и посвящен борьбе агента 007 с Рафаэлем Дрейком – злым гением, намерения которого, к слову сказать, вполне стандартны для злых гениев – установить мировое господство. Этому игроки и будут препятствовать, для чего им придется оказаться в "более чем десяти экзотических местах, таких, как

Австрийские Альпы, открытый космос и тихоокеанские глубины". Основной режим – от первого лица, но в особо ответственные моменты (видимо, во время показа роликов на движке) игра будет переключаться на вид от третьего лица. Разрабатывается **007: NightFire** для PC, PS2, GameCube и Xbox, причем консольные версии будут отличаться от PC-версии. Релиз запланирован на конец года.

СИМУЛЯТОР ЗАМКА

PC **Stronghold: Crusader** – продолжение нашумевшей игры от FireFly Studios, в котором разработчики снова собираются совместить такие жанры, как градостроительство и RTS. Действие происходит на Востоке XI–XII вв., играть можно как за европейцев, так и за коренное население. Основным занятием станет постройка, развитие и защита собственной крепости и осада крепостей вражеских. Рвы, разнообразные укрепления, кипящая смола, баллисты, осадные башни и прочие атрибуты средневековых войн гарантируются.

СЕНТЯБРЬСКИЕ РЕЛИЗЫ SIMON & SCHUSCTER

PC В сентябре компания Simon & Schuscter Interactive выпустит трехмерную постапокалиптическую стратегию **Soldiers of Anarchy** (разработчик – германская команда Silver Style, создатель Gorasul), в которой будут смешаны элементы RTS и tactical combat. На протяжении нелинейной кампании, куда войдет 23 миссии, мы сможем освободить человечество от жестоких угнетателей. Или, по крайней мере, попытаться это сделать.

Кроме того, в сентябре компания собирается выпустить и еще одну игру – **Real War: Rogue States**, сиквел стратегии в реальном времени





Real War. Как и первая часть, **Rogue States** посвящена борьбе с вымышленной террористической организацией под названием Independent Liberation Army. Заявлено 14 миссий для одиночной игры, двадцать для режима skirmish, а также несколько видов многопользовательского режима. Сообщается, что по сравнению с первой частью значительно улучшен искусственный интеллект.



Продолжение великолепного Stronghold порадует нас обилием новых юнитов и оборонительных сооружений. Релиз игры запланирован на лето.





НОВАЯ FORMULA 1 ОТ КРАММОНДА

PC По информации от Infogrames, **Geoff Crammond's Grand Prix 4** – продолжение лучшего симулятора гонок Formula-1 – появится в Европе уже летом, а ближе к концу года и в Соединенных Штатах. Ожидается полная достоверность машин, команд и трасс, пять режимов игры, новый движок и масса визуальных спецэффектов. И это далеко не полный список достоинств.

ГОНКИ ПО ГРЯЗИ

PC

Infogrames анонсировала **Dirt Track Racing 2** – гоночную игру, "в которой вы сможете помериться силами с четырнадцатью гонщиками-оппонентами на разнообразных трассах". Среди последних – всевозможные виды овалов, "яйцевидные" (egg-shaped) трассы и "восьмерки". Всего четырнадцать штук – видимо, число четырнадцать имеет для разработчиков какой-то особый смысл. Три класса автомобилей (с возможностью настройки внешнего вида и некоторых технических параметров), реалистичная графика и не менее реалистичная физическая модель плюс три режима игры – аркадный, "карьера" и многопользовательский. Игра создается австралийской компанией Ratbag, и выйдет в конце года.

КАК ОТОБРАТЬ КОНФЕТУ У РЕБЕНКА

PC

Got Game Entertainment объявила новый проект – **Tony Tough: The Night of Roasted Moths**. Игра представляет собой мультяшную adventure о частном детективе Тони, который мешает некому сумасшедшему красть у детей конфеты. Обещано не менее тридцати веселых персонажей. Ориентирована игрушка, очевидно, на детей.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ!

PC

Анонсирован expansion pack к **Civilization III**, получивший название **Play The World**. Купить ее стоит хотя бы из-за дополнительных цивилизаций, новых многопользовательских режимов (включая P.B.E.M.), юнитов, зданий, а также улучшенной графики, анимации, дипломатии и многих других вкусностей. Add-on продемонстрирован на E3, а выйдет в четвертом квартале сего года.

ПУШКИ ОСТРОВА НАВАРОН

PC

SCi приобрела лицензию на производство игр по мотивам трех самых успешных произведений Алистера Маклина (Alistair MacLean): **Where Eagles Dare**, **The Guns of Navarone** и **Ice Station Zebra**. Сейчас идет поиск разработчиков для этих игр. Релизы состоятся не ранее 2004 года.

ВЛАСТЬЮ СЕРОГО ЧЕРЕПА!

PC

Компания TDK заключила соглашение с Mattel, по которому получила право на разработку игр, персонажами которых будут игрушки из популярной серии **Masters Of The Universe**, включающей в себя такого популярного в прошлом героя, как **He-Man**.

P.B.E.M. В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ?

PC

Faultline Studios работает над PBEM-игрой **Crown of the Emperor**, которую от ей подобных отличает то, что "игрок может взаимодействовать с программой непрерывно, и отдавать приказы, когда ему вздумается". Как именно сие будет реализовано, пока непонятно.

ДОГОНИМ И ПЕРЕГОНИМ

PC

Mythic Entertainment с гордостью объявила о том, что в ее онлайновую RPG **Dark Age Of Camelot** на данный момент



Трудно сказать, кто в Tony Tough сумасшедший: главный злодей игры или все-таки ее разработчики...



играют уже более двухсот тысяч человек, причем по этому показателю игра обошла **Asheron's Call**, но сильно (в два раза) отстает от **Everquest** (который, правда, был запущен двумя с половиной годами раньше) и, естественно, от лидера онлайновых ролевых развлечений – **Ultima Online**. В дальнейших планах Mythic – запустить игру на южнокорейский рынок онлайновых игр (самый большой в мире), что ориентировочно произойдет этим летом. Кстати, в это же время **Dark Age Of Camelot** выйдет в Японии под издательским лейблом компании Capcom.

БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ EARTH AND BEYOND ONLINE

PC

Westwood Studios объявила о начале набора ста тысяч игроков для открытого бета-тестирования научно-фантастической ролевой игры **Earth and Beyond Online**, причем закрытое бета-тестирование началось еще в августе 2001 года. Также было объявлено о переносе релиза на конец лета этого года.

ХАЛЯВА ОТ MICROSOFT

PC

Начиная с 3 мая, все желающие получили возможность скачать с сайта Microsoft полную версию **Asheron's Call** и наслаждаться ей абсолютно бесплатно в течение целого месяца. Правда, качать нужно архив размером в 110 мегабайт.

КОМАНДА EVERQUEST НА НОВОМ МЕСТЕ

PC

Кит Паркинсон (Keith Parkinson) принял предложение своих коллег по работе над **EverQuest** Брэда МакКуэйда (Brad McQuaid) и Джеффа Батлера (Jeff Butler) присоединиться к их новой компании Sigil Games Online. На новом месте Паркинсон будет заниматься дизайном, стилистикой, постерами и прочими рекламными материалами.

НОВЫЙ ДЮК УЖЕ НА ЗОЛОТЕ

PC

Ушла на золото **Duke Nukem: Manhattan Project**, трехмерная платформенная аркада от Arush Entertainment с главным героем, который не нуждается в отдельном представлении. Когда вы будете читать эти строки, игра уже должна быть в магазинах. Обзор – в следующем номере "СИ".

НИКОГДА НЕ ПОКУПАЙТЕ КОНСОЛИ В НАЧАЛЕ МАЯ!

Давно прогнозируемое серьезное снижение цен на американскую **PlayStation 2** состоялось. В США приставка стоит всего $199 (ранее – $299). В два раза (до $49) подешевела и **PS one**. В Европе, кстати, она теперь продается по 49 фунтов. Меньше стали стоить и джойстики с картами памяти для обеих систем. Можно сказать, что данное решение "приурочено" к объявлению о том, что на текущий момент по всему миру уже продано 30 миллионов **PS2** и почти 90 миллионов **PSX**.. Представитель Sony подчеркнул, что именно цена в $199 является наиболее справедливой для **PlayStation 2**, так что в ближайшем будущем не стоит ждать новых шагов такого рода.

Microsoft в течение суток отреагировала на решительные действия конкурента (изначально пред-



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
2	Star Wars Jedi Knight Ii: Jedi Outcast	Activision
3	Medal Of Honour: Allied Assault	Electronic Arts
4	Dungeon Siege	Microsoft
5	2002 FIFA World Cup	Electronic Arts
6	The Sims	Electronic Arts
7	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
8	Championship Manager: Season 01/02	Eidos
9	Half-Life: Generations 3	Sierra Online
10	Zoo Tycoon	Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель
1	2002 Fifa World Cup	Electronic Arts
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar
3	Virtua Fighter 4	Sega
4	Gran Turismo 3: A-Spec (Platinum)	SCEE
5	LMA Manager 2002	Codemasters
6	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	Konami
7	Tekken Tag Tournament (Platinum)	SCEE
8	State of Emergency	Rockstar
9	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision
10	Star Wars: Starfighter (Platinum)	LucasArts

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	игра	издатель	платформа
1	2002 FIFA World Cup	EA Sports	PC, PS2, PS one, GC, Xbox
2	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts	GC
3	Luigi's Mansion	Nintendo	GC
4	Grand Theft Auto 3	Take 2	PS2
5	Halo: Combat Evolved	Microsoft	Xbox
6	Virtua Fighter 4	Sega	PS2
7	Sonic Adventure 2: Battle	Sega	GC
8	Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PC, PS2, GC
9	LMA Manager 2002	Codemasters	PS2
10	Super Monkey Ball	Sega	GC

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	игра	издатель	платформа
1	Mobile Suit Gundam Giren's Ambition: Zion Independence War	Bandai	PS2
2	World Soccer Winning Eleven 6	Konami	PS2
3	Rockman Zero	Capcom	GBA
4	From TV Animation: One Piece Grand Battle 2	Bandai	PS
5	Kingdom Hearts	Square	PS2
6	Prince of Tennis: Johnny Boys Academy	Konami	GBA
7	2002 FIFA World Cup	EA Square	PS2
8	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	PS2
9	Zettai Zetsumei	Irem Soft Eng.	PS2
10	Japan-US Professional Baseball Final League	Square	PS2

ИГРОВЫЕ АВТОМАТЫ (ЯПОНИЯ)

	игра	издатель
1	Initial D Arcade Stage	Sega
2	Derby Owners Club 2	Sega
3	Taiko no Tatsujin 2	Namco
4	Virtua Fighter 4	Sega
5	Gundam: Federation vs Geon DX	Banpresto
6	Tekken 4	Namco
7	Necchu! Pro Baseball 2002	Namco
8	Wanga Midnight	Namco
9	Insane Taito Kanji Game	Taito
10	Virtua Striker 3	Sega

полагалось объявить о снижении цен перед E3), в результате чего все три консоли нового поколения в США с 16 мая должны обзавестись одинаковыми ценниками.

Вряд ли на этом дело закончится – Nintendo наверняка захочет сохранить за **GameCube** статус самой дешевой приставки. А пока ее ответ заключается в снижении цены на джойстики – как на стандартный ($25), так и на выходящий 10 июня беспроводной WaveBird ($35).

Интересно, что в Европе, где **GameCube** стоит всего 199 евро, результаты продаж впечатляют: из попавших на прилавки 500,000 систем разошлось уже более 400,000. Более того – европейский рынок теперь приносит 20% всех доходов Nintendo!



ПРИСТАВКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ В СЕТИ

Наконец-то Nintendo решилась заявить что-то внятное относительно будущего онлайновых игр на GC. К концу года в США в продаже должны появиться модем и сетевой адаптер ($35 за каждый), а одновременно с ними – Phantasy Star Online Episode I & II от Sega. Больше ни одного проекта не анонсировано, причем Nintendo ясно дала понять, что сама пока не планирует ими заниматься. С другой стороны, компания будет всячески поощрять независимых разработчиков, которые возьмутся за столь рискованный способ заработать деньги. В частности они будут освобождены от выплаты лицензионных отчислений. Но не стоит ожидать на GameCube целой волны игр со словом Online в названии, ведь, как считает Nintendo, успешным может быть лишь действительно оригинальный проект такого рода. Причем добавление сетевого режима "для галочки", по их мнению, ни к чему хорошему не приведет. Вопрос о том, повлияет ли оригинальность на необходимость выплачивать отчисления, остается за кадром, однако, действия Nintendo носят признаки сугубо формального анонса – ведь все конкуренты уже активно занялись рынком сетевых приставочных игр, в стороне оставаться попросту неприлично. Одновременно Sony сообщила о запуске сетевого сервиса для PS2. Впрочем, не обошлось и без проблем: запустив PlayStation BB Navigator, владелец приставки теряет доступ к проигрыванию Audio CD и, что важнее, к карте памяти! Пока что Sony рекомендует извлечь из PS2 свежекупленный жесткий диск и дождаться патча.

Много шума подняли Electronic Arts и Sega. Первые ухитрились слегка шокировать публику, заявив, что на данный момент компания не планирует выпускать на Xbox онлайновые игры. Президент Electronic Arts заявил, что гигант индустрии «понимает Sony и ее бизнес-модель, но пока не понимает Microsoft». А потому сетевые проекты предназначаются только для PlayStation 2. Что касается Sega, то она развернула бурную деятельность и поспешила объявить целую кучу онлайновых проектов для всех консолей нового поколения. Помимо упоминавшейся выше PSO для GameCube, публике будет представлен некий вариант этой игры для Xbox и несколько спортивных симуляторов: NFL 2K3, NBA 2K3 и NCAA College Basketball 2K3 (все три для PlayStation 2 и Xbox). Причем это еще не все, и нам следует ждать новых анонсов.





Вот он – модем для GameCube.



ВОСТОЧНЫЙ XBOX

Flextronix, партнер Microsoft в деле производства приставок, объявил об открытии нового завода на территории Китая, а также о переводе туда мощностей из Турции. По словам представителей Microsoft, концентрация всех этапов производства на одной территории позволит значительно сократить расходы. Кроме того, переговоры с Casio вылились в покупку еще двух заводов – в Японии и Малайзии. В ближайшем будущем они будут переориентированы с производства калькуляторов и цифровых камер на выпуск компонентов для Xbox.

НОВЫЙ КАРМАННЫЙ ЛЕБЕДЬ

Вопреки некоторым прогнозам, Bandai не собирается бросать свою портативную систему WonderSwan Color, напротив – компания анонсировала ее модификацию Swan Crystal и солидную подборку новых игр. Основное отличие нового "Чудо-Лебедя" – увеличенный и улучшенный экран (его разрешение, правда, не изменилось). По всей видимости, также подверглась модификации и архитектура: обратная совместимость с WS и WSC сохранится, однако, могут появиться и игры, работающие исключительно на Swan Crystal. Возможно, решена и проблема недостаточно высокой производительности, из-за которой Square не стала заниматься портированием Final Fantasy V–VI на WSC. Стоимость новинки – 7800 йен (около $60).



Примерно в одно время с системой (июль 2002 года) на рынке появятся такие проекты, как Arc the Lad: God Machine Ressurection (Sony) и Front Mission (Square), а также сильная линейка игр по мотивам разнообразного аниме (в первую очередь Gundam), разрабатываемая самой Bandai. К марту следующего года компания рассчитывает продать 500 тысяч экземпляров своей портативной системы. К сожалению, планов относительно релиза WSC (или Swan Crystal) в США пока нет. И вряд ли будут.

ОТ MICROSOFT К SEGA

История с уходом создателя Xbox Симуса Блэкли (Seamus Blackley) из Microsoft приобрела неожиданное продолжение. Объединившись с бывшим вице-президентом Sierra и основателем Dotted Line Entertainment, он, как и обещал, создал свою игровую компанию. Но не вполне обычную. Capital Entertainment Group позиционирует себя как посредник между разработчиками и издателями, результатом работы которого должны стать действительно оригинальные игры. На данный момент придумана система финансирования разработчиков и последующего сотрудничества с издателем. Под нее Блэкли рассчитывает собрать $50 млн. стартового капитала.

Интересно, что хотя CEG и готова предоставлять финансирование любым талантливым разработчикам, схема выплаты отчислений авторам игр завязана на окупаемости, причем критической называется цифра в 250,000 копий. А про-

КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ 1–15 ИЮНЯ 2002, ЕВРОПА

PC	
07	F1 2002
07	King of the Road
07	London Racer 2
07	Spider-Man: The Movie
07	Survival Instinct
07	Sven Goran Eriksson World Cup Manager
14	Age of Wonders II: The Wizard's Throne
14	Cricket 2002
14	Eurofighter Typhoon: Operation Ice Breaker Gold Pack
14	Geoff Crammond's Grand Prix 4
14	Industry Giant 2
14	Settlers 4 Gold
14	Team Factor
XBOX	
07	ESPN Winter X Games Snowboarding 2
07	Legends Of Wrestling
07	Mike Tyson Heavyweight Boxing
07	Red Card Soccer
07	Spider-Man: The Movie
14	Bruce Lee
14	Circus Maximus
14	007: Agent Under Fire
14	SSX Tricky
14	Taz Wanted
PLAYSTATION 2	
07	Drakan: The Ancients Gates
07	F1 2002
07	Jade Cocoon 2
07	London Racer 2
07	Medal of Honor: Frontline
07	Megarace 3
07	Rally Championship
07	Spider-Man: The Movie
07	Tiger Woods PGA Tour 2002
14	Britney's Dance Beat
14	Circus Maximus
14	Deus Ex
14	Frequency
14	Lego Football Mania
14	Vampire Night
GAMECUBE	
07	18 Wheeler
07	Legends of Wrestling
07	Pikmin

екты такого уровня с удовольствием возьмет даже самый привередливый крупный издатель. Как всегда, в "первом в истории индустрии проекте такого рода" принимает участие **Sega** – она займется продажей игр.

СЕНСАЦИИ ОТ KONAMI

Японский гигант Konami опубликовал список игр, которые он намерен выпустить на рынок до конца марта 2003 года и тем самым произвел на свет сразу несколько небольших сенсаций. Во-первых, в этом списке оказался такой интересный проект, как **Metal Gear Solid Substance**, который должен выйти на PS2, Xbox и PC. Вероятно, в него войдут римейки **Metal Gear Solid** и **Metal Gear Solid VR Missions**, а также **Metal Gear Solid 2**. Также Konami сейчас рассматривает вопрос о целесообразности создания **Metal Gear Online**, но на выход игры в этом году рассчитывать не приходится. С другими проектами все немного проще. Объявлены **Zone of Enders 2: The 2nd Runner** и **Silent Hill 3** для PlayStation 2 и новая часть **Contra**, которая появится на PS2, GC и GBA.

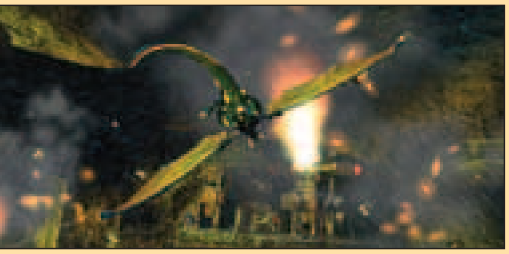
PANZER DRAGOON ORTA

Наконец-то появились новые данные о давно анонсированном эксклюзивном **Panzer Dragoon** для Xbox. Проект получил название **Panzer Dragoon Orta**. Игра представляет собой «шутер на рельсах» в духе первых двух частей серии. Так что продолжения великолепной **Panzer Dragoon Saga** пока что можно не ждать. Дракон на сей раз получит возможность трансформироваться непосредственно во время





Легендарный шутер вернется к нам уже этой осенью.



игры. Причем это влияет на развитие сюжета. По словам разработчиков, в PDO будет 10 уровней с опциональным выбором нескольких вариантов прохождения. Релиз запланирован на осень текущего года.

ВОЙНА КЛОНОВ: СВЕЖАЯ ИНФОРМАЦИЯ

LucasArts раскрыла подробности двух новых проектов Star Wars: The Clone Wars и Star Wars: Bounty Hunter, которые были продемонстрированы на E3.

Star Wars: The Clone Wars представляет собой стратегию, в которой мы возглавим армию Республики и поведем ее против сепаратистов, пытающихся завладеть сверхразрушительным оружием Ситов. В процессе игры мы сможем побыть некоторое время Оби-Ваном Кеноби, Анакином Скайуокером или Мейсом Винду. Ожидается обилие многопользовательских режимов, в которых примут участие до четырех игроков одновременно.

Star Wars: Bounty Hunter, трейлер которой можно было найти на диске со Star Wars: Jedi Starfighter, представляет собой action/adventure от третьего лица с ненаглядным Джанго Феттом в главной роли. Сюжет игры должен будет объяснить нам, почему Джанго был выбран прототипом для армии клонов.

Оба вышеуказанных проекта появятся на прилавках осенью этого года. Заявленные платформы – PlayStation 2 и GameCube.



В SW: The Clone Wars нам наверняка позволят командовать красавцами, состоящими в близком родстве с AT-AT.



Полетать на ракетном ранце – мечта любого настоящего SW-фэна.

SHORT NEWS

BioWare анонсировала создание команды BioWare Live Team, которая будет заниматься технической поддержкой, созданием, распространением патчей и прочим необходимым для покупателей сервисом.

Mayhem Studios начала работу над фэнтезийной стратегией Empire Of Magic.

NovaLogic довольно неожиданно объявила о прекращении работ над Necrocide: The Dead Must Die.

Дистрибуцией Doom III по всему миру будет заниматься Activision.

Strategy First и Wanadoo заключили соглашение, по которому до конца 2002 года они вместе выпустят на территории Северной Америки шесть игр для PC и консолей.

Чак Крогель (Chuck Kroegel) занял пост вице-президента Strategy First. Чак начал свою карьеру в 1981 году в SSI, а последним местом его работы был Westwood Studios.

На 31 мая назначен релиз The Sum of All Fears, которая на момент написания этих строк уже ушла на золото. Читайте обзор в следующем номере "СИ".

Также ушла на золото и будет доступна к началу июня паззловая нелинейная adventure The Watchmaker от команды TrecisionGenre. Самое интересное, что издатель так и не найден.

EA оформила права на издание 1503 A.D.: The New World, разработанную Sunflower. Это стратегия в реальном времени, посвященная управлению колониями в XVI веке. Релиз – зимой.

Running With Scissors объявила, что в Postal 2 в роли самого себя будет присутствовать Гэри Коулмэн (Gary Coleman), популярный в 80-х американский телеведущий.

Contraband Entertainment начали работу над игрой Abducted, позиционируя ее как научно-фантастический survival horror. Как следует из названия, главный герой окажется похищен инопланетянами и действие будет происходить на космическом корабле чужаков.

THQ приобрела у студии Pixar лицензию на производство игр по мотивам фильмов Finding Nemo, The Incredibles и Cars. Никаких подробностей пока не известно, кроме того, что срок действия лицензии заканчивается в 2008 году.

Buka Entertainment представит на E3 следующие игры: Echelon: Wind Warriors, Paradise Cracked, MARCH: Offworld Recon, Midnight Nowhere, Spells of Gold, Red Shark, Charm of War.

Namco/MonolithSoft (авторы Xenosaga) готовят эксклюзивную RPG для GameCube.

Аркадная версия Time Crisis III выйдет в Японии к концу года, затем игра будет портирована на PS2.

Один из самых многообещающих кинопроектов года, Minority Report, предстанет и в виде игры, созданием которой займется Activision.

Kuju Entertainment поручена разработка игры для PS2 по лицензии Warhammer 40K.

Namco и Nintendo совместно занимаются разработкой новой части легендарной серии StarFox.

Sega сообщила, что в данный момент в разработке находятся новые игры из серий Shining Force и Sonic, а также House of the Dead Adventure и Virtua Fighter Evolution.

Новые игры серии "Tales of ..." от Namco выйдут на GBA и GC.



Компьютеры ISM Master на базе процессора Intel® Pentium® 4 - центр Вашей цифровой вселенной!

ISM computers

- КАЖДУЮ СУББОТУ ТОВАР ПО ОПТОВОЙ ЦЕНЕ
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ
- ГАРАНТИЯ 2 ГОДА

С компьютерами серии ISM Master Home Вы сможете без труда редактировать цифровое фото, звук или видео, смотреть DVD-фильмы, а также играть в самые современные игры, не задумываясь о том, хватит ли для этого ресурсов Вашего компьютера. А благодаря использованию в моделях этой серии нового чипсета Intel® 845 компьютеры ISM Master Home теперь доступны по цене практически каждому.



Наши магазины:
Ст.м. «Люблино» - т. (095) 359-80-99
Ст.м. «Тимирязевская» - т. (095) 210-83-40, 979-02-40
Ст.м. «Проспект Мира» - т. (095) 280-51-44, 280-51-66
Ст.м. «Каховская» - т. (095) 319-81-75, 319-81-76, 319-81-77
Ст.м. «Университет» - т. (095) 787-77-81 (многоканальный)

Корпоративный отдел:
(095) 109-02-13
chabin@ism.ru

WWW.ISM.RU

intel inside pentium 4

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

ЧЕРНО-БЕЛЫЙ ДОЛГОСТРОЙ

Bethesda Softworks займется изданием порта **Black & White** на PS one. Не вполне понятно, как именно PC-шный мегахит будет выглядеть на устаревшей приставке, но разработчики обещают доделать игру к концу этого года. Впрочем, судя по тому, что ранее демонстрировала Midas Games, – нас ждет самый настоящий ужас, летящий на крыльях ночи.
Стоит отметить и тот факт, что **Black & White** ранее уже был переведен на Dreamcast, но полностью готовая игра так и не попала на рынок по причине отсутствия издателей.

ОСМЕНТ ОЗВУЧИВАЕТ KINGDOM HEARTS

Старт **Kingdom Hearts** в Японии признан более чем успешным (как-никак разошлось уже около 700 тысяч копий), а релиз англоязычной версии намечен на октябрь. В процессе локализации нового хита предполагается задействовать ряд голливудских звезд первой и не очень величины. Главный герой игры Sora будет говорить голосом Хэйли Джоэла Осмента (Haley Joel Osment), исполнившего главные роли в фильмах "Шестое Чувство" и "Искусственный Разум" (см. раздел Homescreen, где есть рецензия на последний фильм – прим. ред.). Среди других актеров, большая часть которых занималась телесериалами, можно выделить лишь Шона Остина (Sean Astin), игравшего во "Властелине Колец". Да и еще – одного из персонажей будет озвучивать Лэнс Бэйс (Lance Bass) из известной поп-группы N'SYNC.





NIVAL СТАНЕТ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГР ДЛЯ PS2

Компания **Nival Interactive** получила права на разработку игр для PlayStation 2. Она приобрела лицензию на использование мультиплатформенного движка **RenderWare** от **Criterion Software**. **RenderWare** известен тем, что его уже давно активно применяют многие разработчики игр для PS2, включая Electronic Arts, Capcom и Activision. На его основе будет создан новый, пока не анонсированный проект **Nival Interactive**.

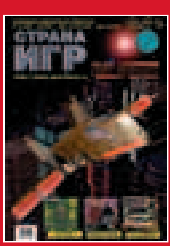
HOUSE OF THE DEAD: СЕРЬЕЗНО ЛИ ЭТО?

Появились новые сведения о фильме по мотивам культового лайтган-шутера **House of the Dead**. Сценарий написали некие David Parker и Mark A. Altman, а повествует он о студентах колледжа, отправившихся на таинственный остров. И, естественно, наткнувшихся там на донельзя кровожадных зомби. Ни о каком «Доме мертвецов» ничего сказано не было, но можете быть уверены, что подобное строение на пресловутом острове наверняка найдется. Складывается такое впечатление, что создатели фильма намерены отснять нечто в духе третьей части Evil Dead. Это подтверждается тем фактом, что бюджет фильма по голливудским меркам просто смехотворен.
Любопытно, что продюсером фильма стал Daniel Kletzky, ранее работавший над Resident Evil и Final Fantasy. Выход **House of the Dead** на экраны запланирован на весну 2003 года. Что касается третьей части самой игры, то она появится на прилавках осенью этого года. Эксклюзивно для Xbox.



СТРАНА ИГР – FLASHBACK

5 лет назад... 1997 №05(13)



Как ни странно, но идея выпускать тематические номера отнюдь не нова - пять лет назад впервые увидел свет журнал, посвященный вселенной "Звездных войн". Прекрасный, яркий обзор Jedi Knight: Dark Forces 2 был главной темой номера. Как же умилительно и комично по сегодняшним меркам выглядят "трехмерные" персонажи игры! А ведь тогда это был "реальный хит, который нельзя не купить! - 10 баллов". Правда, слишком "завышенные" требования компьютера отпугнули тогда львиную долю игроков: P 133 как-никак... А вот обзор сказочного квеста Discworld 2 пришелся по душе всем! Наполненный тысячью и одним приколом, квест заполучил кучу поклонников. Вот только мне так и не удалось насладиться им в полной мере - в этом жанре я был тогда новичком, да и английский знал в пределах ABC. Обидно!
Что уж тогда говорить о review Heroes of Might & Magic II?! Для меня это просто казалось темным лесом: сотни персонажей, непонятные навыки и таинственная магия - не для школьника это! Тогда ведь не было спецвыпусков «СИ»!

3 года назад... 1999 №11(44)



E3? E3! E3!!! Мегарепортаж с игровой выставки был богат на сенсации: главной звездой E3 1999 года оказалась компания Sega, которая бросила все силы на промоушн Dreamcast. 46 игр, от Sonic Adventure до загадочного Seaman - вот тот багаж проектов, который Sega представила накануне релиза приставки в США.
Nintendo, вечный конкурент Sega, всеми силами пыталась испортить американский дебют Dreamcast. Для этого ей понадобилось всего ничего: на мимолетной пресс-конференции за день до открытия выставки компания анонсировала Nintendo Dolphin (Game Cube) и Game Boy 2 (Advance). Можно себе представить тот неимоверный ажиотаж и накал страстей, который сопровождал всю выставку! Все игровые СМИ вовсю смаковали подробности Dreamcast и GameCube, составляя свои прогнозы на будущее игровой индустрии. «СИ» от них не отставала!

Год назад... 2001 №11(93)



С чего же начать? А давайте по порядку. Раздел новостей сообщил, что Nintendo наконец определилась с логотипом Game Cube - отныне это стилизованный фиолетовый шестиугольник. Сразу за новостями следовал специальный репортаж из компании Snowball Interactive, которая грозилась завалить нас "снежной лавиной игр". Лично мне из "лавины" больше всего запомнилась "M&M's: Похищенная формула". Preview поднимали завесу тайны над Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty и Star Wars: Galactic Battlegrounds, а строгие обозреватели «СИ» оценивали достоинства и недостатки Gran Turismo 3 A-Spec и Myst III: Exile.
Впервые на суд читателей была представлена замечательная рубрика Widescreen, знакомящая нас с новинками кино. Ну а галерея незаконченных проектов открывала перед нами... упс! Снова Star Wars: Obi-Wan, Rogue Leader, Rogue Squadron 2 и Star Wars Racer: Revenge. На стыке весны и лета из года в год у редакции хроническое обострение Star Wars-мании.



АРТ-ЖАЖДА
Sprite®
СОБЕРИ ВСЕХ
ГРАФФИТИ-КОЛЛЕКЦИЯ «12 ОСНОВНЫХ»
The Coca-Cola Company против уличного вандализма и хулиганства.
Sprite является зарегистрированным товарным знаком The Coca-Cola Company. ©2002 The Coca-Cola Company. Напиток сертифицирован.

БУДЕМ ЗНАКОМЫ!

За последние полгода в редакции «СИ» произошли серьезные изменения. Да что там изменения – состав почти полностью обновился, и потому мы были просто обязаны сделать специальное представление редакции, с легкой руки г-на Перестукина названной Next Generationъ. Зачем? Чтобы вы не читали статьи безликих авторов, не глядели на плоды нелегкого труда безымянных дизайнеров, а видели за всем этим сплоченную работу дружного муравейника. Итак, парад-алле!



Дмитрий Агарунов

Должность: руководитель и владелец (game)land

О себе: я не новый человек в «СИ» и в (game)land. Семь лет назад, когда компания занималась розничной торговлей видео и компьютерными играми (магазины на «Калининском» и в «Олимпийском» – многие помнят), мы начали получать от покупателей постоянные сигналы о том, что очень нужен журнал, из которого можно узнавать обо всех новинках, о том, что происходит в области игр. В результате мы приняли решение создать такой журнал. Опыта не было никакого, мы делали первый номер «на коленке» в подсобке магазина. С тех пор очень многое изменилось – «СИ» давно (и с большим отрывом!) самый большой по тиражу и по объему рекламы игровой журнал в России. Оффлайн магазины закрыты и переведены в онлайн с весны 1998 года. Осталось только одно – та же цель. Она простая – помогать вам экономить время, деньги и силы при покупке игр, выборе платформы и компьютерного «железа».

Впечатления из жизни редакции: я очень люблю «СИ». Это красивый, толковый, полезный журнал. Очень открытый по своим целям, открытый для критики и к диалогу с читателями. Всегда готовый к изменениям и движению вперед. Один из важнейших элементов развития – новые люди, новые идеи. Сейчас в «СИ» полностью сменился редакционный состав. У нас большой план развития на два года. Уверен, этот план соответствует динамике изменения ситуации в России, на игровом рынке, росту ваших потребностей в информации.

Девиз: думай и мечтай глобально, делая ежедневно маленькую работу для достижения больших целей.



Сергей Лянге

Должность: технический директор, главный редактор CGW Россия.

О себе: "СИ" и Сергей Лянге – близнецы-братья. Даже и не знаю, кто раньше появился на свет ж-). Начало ноября 1995 года собственно можно и считать днем рождения "СИ". Небольшая плохоосвещенная подсобка под лестницей магазина "Гейм Лэнд" в с/к "Олимпийском", относительно новый 486-ой с крошечным жестким диском, полки, заваленные играми, приставки, первый "Кубок Кремля" с истошно орущей певицей на протяжении нескольких дней "Ты моя ошибка молодости"... А там сам себе и жнец, и жрец ж-). Первый и единственный мультиплатформенный журнал, первый раздел прохождений и советов, первый CD, первый постер... С апреля 1999 года передал выпестованное тело "СИ" в руки своих коллег и занялся всеми журналами сразу. Несмотря на немалое количество геймлэндовских изданий (в июле их будет 9!), "СИ" для меня остается и будет любимым ребенком. А еще я очень пристально вглядываюсь в наш новый проект – "Computer Gaming World Россия". Конечно же игры стали не те, гении порастратили весь свой пыл и талант, клоны заполонили пространство, настоящие игроки выродились, на смену им пришли казуалы ж-))... Но я не унываю, ведь так много талантливых разработчиков, которые, несмотря на кризис, несут в индустрию доброе и вечное. И еще: если бы не было игр, я бы их выдумал, я точно знаю это.

Впечатления из жизни редакции: за почти 7 лет существования "СИ" можно вспомнить много чего: и смешного, и курьезного, и даже трагического. Самую жестокую трагедию я пережил в январе 1996 года, когда из-за сбоя в работе карты захвата видео с моего жесткого диска бесследно исчезло 75% готового материала второго номера "СИ". В течение последующих 5 дней я просто жил в редакции, и каждый раз, скачав очередные скриншоты или оформив материал, переживал чувство дежавю. После этого мы стали хранить копии всех материалов на максимальном количестве возможных накопителей... Что еще? Нашу жизнь невозможно представить без вечерних редакционных death-match'ей, которые настолько заряжают энергией, что позволяют переносить все трудности с милой улыбкой симпатяги Alice.

Девиз: никогда не откладывай на завтра то, что можно сделать сегодня.

Сергей Долинский

Должность: редактор рубрики "Онлайн"

О себе: ...наверное, дело зашло слишком далеко – вот уже года три, как я совсем плох. Признаки тяжкой болезни налицо - одиночный режим не цепляет. Абсолютно. Через полчаса геймплея с опцией save/load начинается ломка. Спастись можно, лишь врубив multiplayer. В нем все без компромиссов, все - взаправду. Это настоящий адреналин! У меня даже нет модема, я принимаю ежедневную дозу по выделенной линии. Чего и вам желаю…

Впечатления из жизни редакции: о, «впечатления из жизни редакции»! Любимое дело, ведь Ю. Поморцев – это уже четвертый главред на моей памяти. Могу сравнивать. Что ж, Юра - молодец. И тираж вырос, и журнал похорошел. Тут все ОК. Но это день сегодняшний, а самое яркое впечатление прошлого – это, конечно же, «военно-полевой» выпуск «СИ» 1998-го года и… наш первый главред Оксана Донская. Эх, должна быть женщина в редколлегии! Но только симпатичная и неглупая!.. И таковая есть! ;)

Девиз: живи быстро и не давай смерти шанса на фраг так долго, как сможешь.





Виктор “Перестукин” Зуев

Должность: заместитель главного редактора
О себе: к играм испытываю настоящую страсть. Попавшуюся в руки коробку разрываю зубами, неистово сдирая полиэтилен. Дрожащими пальцами опускаю диск в раскрывшуюся пасть CD-ROM. Мучительно переживаю инсталляцию... Дорвавшись непосредственно до игры, вгрызаюсь и впиваюсь в нее – пока не ослепну, пока не сгорит монитор, пока... Испив до конца игру, раздавив ее, растоптав, опустошенный, жму uninstall и отрубаюсь на сутки. Все. Надо лечиться...
Впечатления из жизни редакции: самое яркое? Попадание в команду, конечно. Летучки, deadline’ы, пресс-конференции, выставки, тексты, тексты, тексты... Редакционные Half-Life шабаши с превышением служебных полномочий («выиграешь – уволю!»). Совместные культпоходы в кино. Налеты на ближайшие пивные после сдачи номера. Ой, то ли еще!..
Девиз: (из последних) use the Force!



Юрий “Сергей Дрегалин” Поморцев

Должность: главный редактор
О себе: после повального увлечения музыкой лет десять назад ринулся на игровую ниву. Со «Страной» вместе с первых номеров – помню, как на пару с Денисом Давыдовым выдавали две трети контента для журнала, подписываясь самыми нелепыми псевдонимами... Был даже монстр Юрден Помордав – на улице с таким лучше не встречаться! ;) А потом с Денисом и Игорем Бойко организовали «Навигатор» – все традиционно начиналось с ритуального распития пива в скверике у метро «Щукинская». Однако время расставило все на свои места – и последние четыре года идем рука об руку с любимым журналом. И расставаться не собираемся! ;)
Впечатления из жизни редакции: помните, в одном из последних editorial’ов я обещал вернуться к теме любви? Вот пришло время – поделюсь самым сокровенным и самым сильным впечатлением. Все началось этой зимой с безобидного поиска нового корректора. А закончилось... Друзья, вы верите в любовь с первого взгляда? Я теперь верю. Нашел любимую, единственную и ненаглядную – с тех пор жизнь личная и жизнь рабочая переплелись в единую прочную нить. А не это ли есть счастье, а? ;)
Девиз: stay hard and trust your fate!



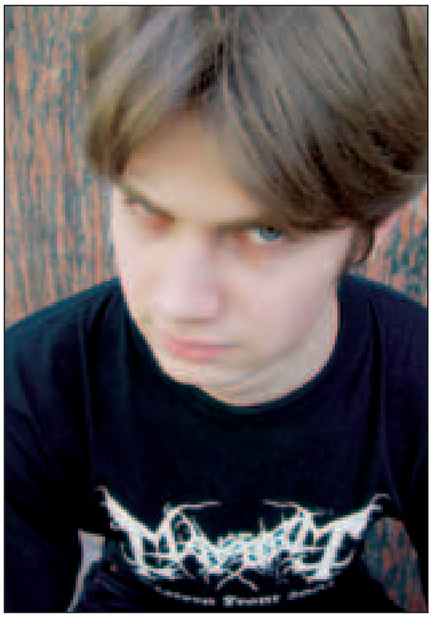
Валерий “А.Купер” Корнеев

Должность: редактор раздела видеоигр
О себе: в игровой прессе с 1994 года, впервые начал публиковаться в журнале «Видео-Асс Dendy». Поработал в большинстве российских гейм-изданий, делал для PC-Only-and-Forever-журналов книжки о видеоиграх, вел приставочные колонки в Cool и «Классном журнале», тепло вспоминаю золотые годы «Великого Дракона». Люблю японскую анимацию и многое делаю для ее популяризации. Рисую, состою в арт-группе LAMP (http://www.lamp.otaku.ru).
Впечатления из жизни редакции: никогда не забуду глаза Миши Разумкина, зашедшего в переговорную (она же “комната 9”) во время летучки и заставшего там арт-директора, ползающего на четвереньках по столу для брифингов вокруг кактуса (за столом в тот момент чинно восседал редакторский корпус “СИ” – в полном составе и с каменными лицами). С тех самых пор число легенд о “комнате 9” и привязанной к ней ложе тайного ордена, наверное, утроилось...
Девиз: добро настигает!



Михаил Разумкин

Должность: главный редактор «Official PlayStation Россия», редактор «СИ»
О себе: родился, ходил в ненавистный детский сад, потом была школа (обычная средняя, без всяких уклонов), а затем – МГТУ им Э.Н. Баумана (кафедра МТ-8, если кому интересно), а сейчас я уже более четырех лет работаю в компании (game)land, причем успеваю приложить руки сразу к трем ее изданиям: «OPM», «МС», ну и «СИ», конечно. Играть начал достаточно давно, сейчас уже точно не помню когда. Вроде бы, это был Mars Attack на «Искре» в одном из НИИ, где наш класс был на экскурсии. А вот моей первой домашней игровой приставкой был... программируемый калькулятор МК 61, собственно, именно с него все и началось.
Впечатления из жизни редакции: с трудом вспоминал свою первую статью для «СИ». Оказалось, что это было прохождение TBS Cyber Storm, опубликованное в «СИ» 02(10) 1997 года. А самой лучшей статьей за всю мою карьеру я считаю обзор Valkyrie Profile в «СИ» 20(77). На мой взгляд, одним из самых интересных моментов в жизни редакции является то, что вот уже на протяжении нескольких лет самыми популярными играми у нас по-прежнему остаются Half-Life multiplayer и Soul Calibur.
Девиз: «кто хорошо ест, тот хорошо работает» (с) Кот Базилио



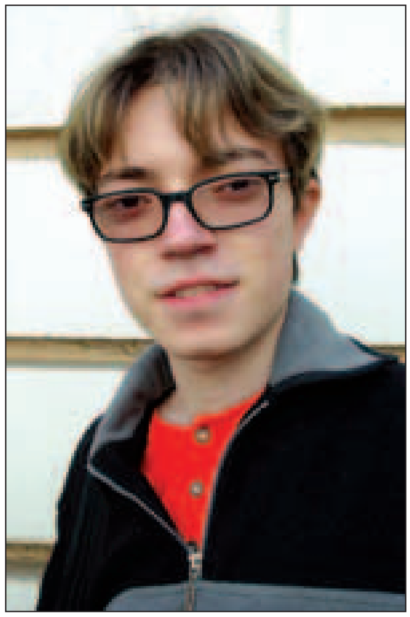
Александр “Ragestar” Щербаков

Должность: заместитель главного редактора «СИ», редактор «Official PlayStation Россия»
О себе: очень милый, но гадкий человек с весьма своеобразными взглядами на жизнь. Люблю музыку, терпеть не могу игры. Исполнители-фавориты: Iced Earth, Blind Guardian, Cradle of Filth, Jennifer Love Hewitt, Slipknot, Christina Aguilera, Dark Tranquillity, Katatonia, Rage, Misfits. Сейчас с нетерпением жду дебютного альбома гениальной группы InMe. В будущем планирую заключить договор с инопланетянами и с их помощью уничтожить планету.
Впечатления из жизни редакции: как Саша занялся бумагомаранием. Я написал гневное письмо в редакцию по поводу preview Elric (от Psygnosis). Позже, по указанному в послании телефону мне позвонил Дима Эстрин. Прощаясь, он сказал, что Саше стоит попробовать себя в «OPM». Я и попробовал. Кстати, ситуация потом сложилась так, что мои первые статьи были опубликованы не в OPM, а в «СИ» - N06(25) июнь 1998.
Девиз: Do what Thou wilt shall be the whole of the Law (избито, но что поделаешь). Ну или вот еще: Better to be hated for what you are, than loved for what you are not.



Юрий “Воронов” Левандовский

Должность: редактор CD
О себе: живу на этом свете уже 21 год и собираюсь прожить еще хотя бы столько же. Люблю авто-симуляторы, группу Nightwish, Джеки Чана, а также все, на чем гордо красуется надпись Sony и (сейчас полетят редакционные помидоры) Namco. Смотрю F1 и с недавнего времени MotoGP. В перерывах между просмотром телетрансляций, заездами в какой-нибудь очередной симулятор и пребыванием в редакции учусь в заведении со страшным названием МГУКИ.
Впечатления из жизни редакции: впечатлений не так много, как хотелось бы, так как я попал в редакцию совсем недавно. Наверное, самое сильное впечатление, это, что я тут работаю – еще полгода назад даже об этом и не мечтал! Также оставило след повальное увлечение редакции игрой Soul Calibur (об этом не раз говорили, но я все не верил, пока не увидел собственными глазами), которое продолжалось бы и по сей день, не сожги редакционный Dreamcast товарищи хулиганы из одноименного издания. :)
Девиз: it can’t rain all the time



Олег Коровин

Должность: обозреватель
О себе: я сын своей Страны. Правда, не знаю, какой именно. Ни с одним из менталитетов большой общности обнаружить не удалось, а вот большие различия – всегда пожалуйста. Я всегда был, есть и буду непримиримым поклонником авангардизма: как в искусстве, так и в образе жизни. Биологически несовместим с консерватизмом и консерваторами. Больше всего люблю перемены. Хотя нет, больше всего – все-таки свою девушку.
Впечатления из жизни редакции: с тех пор, как я попал в редакцию, «СИ» постоянно менялась. На мой субъективный взгляд – только к лучшему. Субъективный, потому что даже сейчас я ощущаю себя прежде всего читателем, который любит этот журнал, и лишь потом – одним из его создателей. Как автору, всегда есть к чему придраться, но изложение претензий редакторам обычно заканчиваются совершенно искренними словами: “А все-таки классный у нас последний номер получился!”. ;)
Девиз: жизнь не бывает скучной. Нет никого остроумнее жизни.



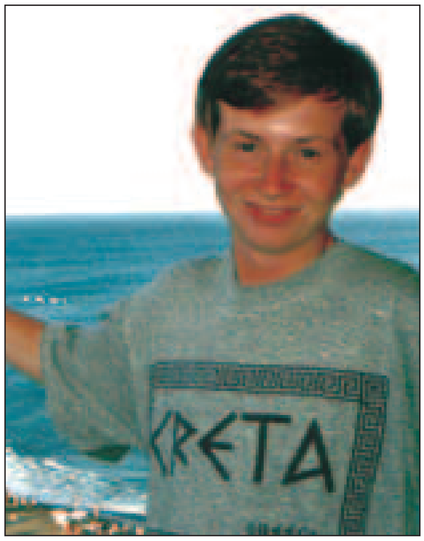
Вячеслав Назаров(фф)

Должность: автор, анархист-максималист
О себе: о себе можно рассказывать долго и упоительно. Но я далек от самолюбования и самовосхваления. К себе отношусь очень критически. Дело в том, что на свете есть масса людей, которые умнее меня, которые талантливее меня, которые лучше разбираются в компьютерных играх, у которых гораздо сильнее развито чувство юмора, которые, в конце концов, симпатичнее меня. Вся беда в том, что они никому никогда не встречались. О чем же тут говорить?
Впечатления из жизни редакции: в первую очередь стоит упомянуть вечера перед сдачей очередных номеров. Они напоминают попытки строителей вавилонской башни навести последний марафет перед прибытием высокой комиссии. Удивительно, но комиссия всегда остается охмуренной редакционными работниками и довольной покидает место не литературных, но боевых действий. То, что происходит после, уже скорее относится не к жизни редакции, а к ее смерти от средств релаксации.
Девиз: делай добро и бросай его в воду.



Денис “Maxiden” Зельцер

Должность: обозреватель
О себе: офицер многоцелевой подготовки, подкован в бою на многих фронтах. Прошел тяжелую школу хип-хоп продюсирования, разработал несколько значимых веб-сайтов, шесть крупных программных систем, написал 72 статьи. В настоящее время — веселый и очень скромный студент отделения интеллектуальных систем РГГУ. В «СИ» работаю разведчиком, нанося судьбоносные визиты в офисы игровых разработчиков, завершающиеся громкими журнальными публикациями.
Впечатления из жизни редакции: за три с лишним месяца работы в «СИ» я сполна прочувствовал все трудности настоящей журналистской работы. Наша тихая уютная редакция на Большом Дмитровском превращается в настоящий ад аккурат накануне последнего срока сдачи номера — все вдруг вспоминают, что им нужно срочно написать статьи и обозреть новые игры. Роль Дьявола в этом чистилище выполняет наш дорогой редактор Юра Поморцев. Привет, Юрик! ;)
Девиз: если я что-то делаю, я делаю это лучше всех!



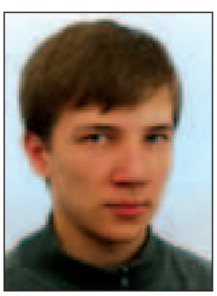
Константин “Wren” Говорун

Должность: редактор сайта http://www.gameland.ru
О себе: представьте себе консольщика-маньяка, который копит деньги на Virtual Boy, потому что все менее редкое уже есть. При этом он втайне от братьев по разуму играет-таки в PC игры, которые по его мнению можно отнести к “почти приставочным” (HoMM, Fallout), прохладно, но с уважением относится к киберспорту, а проявляет нетерпимость лишь к малобюджетному мусору да “диаблам”. А еще его жутко веселят попытки выяснить происхождение ника.
Впечатления из жизни редакции: забавно, но живьем в редакции я был всего один раз. Будучи слегка ошарашенным речью Алены Скворцовой, получив нагоняй от одного главреда и пару добрых слов от другого, я большей частью крутился вокруг икс-гробика и соображал слабо. А что касается сайта... Поскольку коллектив авторов кого только в себя не включает – от дремучих ролевиков до хардкорных анимешников - виртуальных впечатлений – выше крыши!
Девиз: если есть иллюзии – почему бы их не питать?



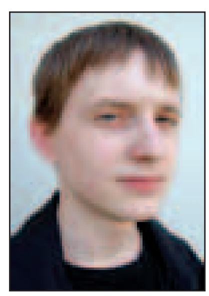
Анатолий “Spoiler” Норенко

Должность: обозреватель
О себе: о чем вы? Я пехотинец, излазивший вдоль и поперек Stroggos и знающий цену BFG-10. Я кровожадный вампир, мечущийся между двумя параллельными мирами. Я добропорядочный полицейский из Freeport City, спасший от всех бед свой город и потерявший странную любовь. Да в конце концов, я пышногрудая искательница приключений, черт бы ее побрал. Так кто я? Не знаю. Кем я был вчера? Какое приключение ждет меня завтра?..
Впечатления из жизни редакции: да любой визит в редакцию - это уже впечатление! Помню, как мы весь вечер расстреливали из снайперки старушек с авоськами, а потом рассекали по городу на угнанной “скорой”. Это было мое первое знакомство с непревзойденным Grand Theft Auto III на PS2. ;) Если серьезно, один из самых приятных моментов в моей работе - ощущать себя частью дружного коллектива, каждый представитель которого искренне любит свое дело.
Девиз: it’s time to kick ass!



Вячеслав “Butcher” Мясников

Должность: ведущий рубрики «Железо»
О себе: родился в 1984 году в г. Самара, где и по сей день проживаю. В данный момент учусь в Самарском Государственном Техническом Университете, специальность «Защита информации» на дневном факультете (I курс) и в институте «Корпорация XXI век» на юриста на вечернем отделении (III курс). С детства увлекаюсь компьютерами и всем, что с ними связанно. Обожаю интеллектуальные игры (HoMM, StarCraft и пр.).
Впечатления из жизни редакции: до работы в команде «СИ» я был постоянным читателем журнала и никогда даже не предполагал, что судьба уготовит мне такой сюрприз – стать частью его редколлегии. Проработав полгода в команде «СИ», я никогда не видел в глаза своих братьев по перу. Но недавно приехал в столицу, познакомился со своими «однополчанами» и был немало удивлен. Во-первых, я понял, как сложно выпускать красивый и информативный журнал раз в две недели. Во-вторых, был впечатлен буднями редакции – трудятся аки пчелы, все в работе, как персики в компоте! ;)
Девиз: играй всегда, везде, повсюду, а «Страна Игр» – это чудо!



Владимир “S.A.D.J” Карпов

Должность: ведущий рубрики «Киберспорт»
О себе: про себя… Ну что я могу сказать? Кроме «СИ», где я работаю уже 4 года, люблю бегать в клубы по пятницам и часто наведываюсь в спортзал. И, конечно, учеба, учеба и еще раз учеба… Особенно за месяц до сессии. Но все эти занятия никогда не затмят собой увлечение киберспортом! Хотя моей девушке это и не нравится, но неделя прожита зря, если я не заглянул в компьютерный клуб и не завалил пару сотен террористов в Counter-Strike.
Впечатления из жизни редакции: признаться, каждое посещение редакции оставляет неизгладимое впечатление на несколько следующих дней. Но самым незабываемым событием стал первый визит в офис «СИ» в 1997 году. От полученного шока мое детское сердце оправилось не сразу. Вместо ожидаемого «Эльдорадо» я увидел квартиру, под завязку забитую коробками, дисками и грозными редакторами. То было давно – теперь редакция дислоцируется в самом центре Москвы, в солидном офисе, где можно без труда заблудиться… Кстати, где тут выход?
Девиз: play hardcore. Go Pro!



Леонид Андруцкий

Должность: дизайнер-верстальщик
О себе: основное активное время провожу на работе. Время от времени бываю дома. Иногда занимаюсь спортом: летом – велосипед, зимой – лыжи. Есть дочь – с интересом читает «Спец. Хакер» и «Хулиган». Любимые игры - сериал C&C, онлайновые карточные игры. В свободное время (которого не очень много) люблю почитать бумажные носители: книги, брошюры и т. д. Главное чтение по работе – Интернет, он часто служит источником вдохновения.
Впечатления из жизни редакции: работаю над «СИ» со 2-го номера, когда еще не было ни нормального доступа в Интернет, ни цифровых фотоаппаратов... Нравится – динамичное развитие, творческая атмосфера (в хорошем смысле слова). В тяжелых ситуациях всегда находим компромисс – это непросто, но мы научились или почти научились. Не нравится – неумение понять цель коллектива некоторыми молодыми сотрудниками (не будем показывать пальцем!). Учим! Есть прогресс. ;)
Девиз: никогда не сдавайся!

Миша Огородников

Должность: арт-директор
О себе: когда просят написать о себе для журнала, который делаешь, не знаешь - писать о себе как об одном из его создателей на данном этапе или о себе как о частном лице. Но, наверное, только так и можно понять, что для тебя важнее - работа или что-то еще. В моем случае четкой границы провести не получится - я люблю свою работу, но она меня не засасывает. ;) У меня есть два хобби (кинематограф и фотография), есть любимая семья и еще есть много разных вещей... Жаль, что физических возможностей человека недостаточно, чтобы успеть увидеть, услышать и познать все!
Впечатления из жизни редакции: редакция за последние полгода сильно изменилась. Мы с Леней Андруцким, который в (game)land испокон веков - теперь старожилы. Новая команда производит на меня самое позитивное впечатление. И Юра Поморцев (новый главный редактор "СИ"), и его заместители (Витя Перестукин и Валера Корнеев) – на своем месте. Не говоря уже о вечновлюбленном в игры Сергее Лянге – я просто поражаюсь его увлеченности ими! Кстати, параллельно с этим номером "СИ" в продажу поступит первый номер его нового детища – журнала Computer Gaming World Россия.
Девиз: все - к лучшему (надо только внимательнее относиться к происходящему, изучать, блин, законы бытия). ;)

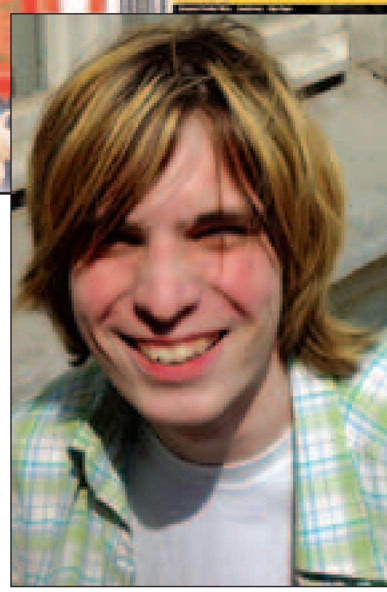


Юлия Барковская

Должность: корректор
О себе: волнует: Брэд Питт, сломанный ноготь, песенка Милен Фармер Beyond My Control, забитый до смерти толстым троллем мой любимый гном в Gnomes, отсутствие колы в холодильнике, двухнедельное сидение дома, и (главное!) как выманить из-за компа любимого и самой там воцариться. Не волнует: есть ли жизнь на Марсе, как размножаются покемоны, сколько денег осталось в кошельке, царапина на плече, толкучка в метро, потерянное зря время, грязные ботинки.
Впечатления из жизни редакции: самое главное и, наверное, приятное впечатление: полностью мужской состав редакции! Но все такие симпатичные и увлеченные, что факт осознания этого как бы со стороны, не трогая, пугает. Наверное, старею?.. ;) Каждый раз со злорадством понимаю, что раньше вас, милые читатели, статьи вижу я, в играх ничего не смыслящая. Зато понимающая в мелочах типа запятых. ;)
Девиз: ... а после нас хоть потоп!

Алик Вайнер

Должность: арт-директор Official PlayStation Россия, дизайнер «СИ», «Хакер»
О себе: опять писать про себя... Не люблю я это дело. Писателем был в детстве, а теперь дизайнер. Занимаюсь облагораживанием внешнего вида информации в печатной продукции, в частности в «СИ». Люблю лето, агрессивную музыку и красивые картинки. Не люблю мед, эгоистов и ночную сдачу номера. В игры играю с удовольствием, чаще на работе: рубилово в Half-Life. Но больше люблю стратегии – WarCraft forever!
Впечатления из жизни редакции: первое впечатление я получил, когда пришел устраиваться на работу в (game)land. Меня завели в комнату, где стоял телевизор и приставка. Какое-то время задавали вопросы, смотрели бумажки, а потом включили телевизор и стали играть. Они играли, а я сидел. Не отрываясь от экрана, мне задали еще несколько вопросов, и наше собеседование закончилось. Тогда я удивился, а сейчас и сам играю – это же (game)land, Страна Игр, то бишь!
Девиз: долой девизы!



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Глаз Дракона

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

COVER STORY

«Что?! Как?!» – моему удивлению не было предела, взгляд нервно бегал, нижняя челюсть неприлично отвисала. Разработчики успокаивали разбушевавшегося журналиста чашкой горячего душистого чая: «Ну добрый он у нас, добрый». А я все еще не мог поверить, глядя на обросшее длинными черными шипами, покрытое поблескивающей чешуей и изрыгающее пламя чудище. Все мои надежды на симулятор погони и поджигания дражайшего Бильбо Бэггинса разрушились в один миг. Дракон окатывал монстров огнем во имя спасения человечества.

Проект с громким названием «**Глаз Дракона**» выковывается ныне в цехах московской команды Primal Software. Насыщенный деревьями вид из окон офиса, расположенного в Поселке художников, как нельзя лучше настраивал на умиротворенный расслабленный лад. После нескольких сеансов компиляции, сопровождаемых шаманскими плясками вокруг демонстрационного компьютера, игра явила мне свой симпатичный лик.

«**Глаз Дракона**» — как явствует, симулятор дракона, выполненный в жанре action/RPG. Наш пернатый друг, как уже было замечено, не ставит себе целью поедание всей окружающей живности во славу собственного желудка и даже не собирается коллекционировать позолоченные бонусы в именной берлоге. Как повествует не приведенная еще к виду пафосного intro movie предыстория игры, наш крылатый истребитель, являясь последним представителем своего гордого семейства, решил, несмотря на давние распри и конфликты драконов и человечества, помочь людишкам отразить массированную атаку монстров. В стародавние времена драконы служили на благо людей, истребляя нечисть, но последние не оценили их стараний и порвали все дружественные связи с летающими когтистыми, которые массово мигрировали, оставив на всякий случай одно-единственное яйцо с нашим героем.

Платформа: PC
Жанр: action/RPG
Издатель: Акелла
Разработчик: Primal Software
Требования к компьютеру: PII 500 (PIII 800), 128 (256) MB RAM, 3D-ускоритель
Количество игроков: не объявлено
Онлайн: http://www.akella.com/pub-dragon-ru.shtml
Дата выхода: осень 2002 года
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11621

Перед началом игры мы выбираем тип дракона — Magician, Necromancer или Fire Breather. Первые и вторые — драконы-маги: Necromancer специализируется на всевозможных summoning spells (воскрешение мертвых, материализация чудищ и т.п.), Magician оперирует широким спектром заклинаний. Fire Breather — типичный вояка, использующий для борьбы с врагами собственную изрыгающую огонь глотку. Берем последнего, щелкаем по галочке, загрузка. Мой путеводитель по миру «**Глаза Дракона**» (и по совместительству его главный ху-







Это бородатый помощник-консультант, вещающий голосом Вуди Вудпекера. В финальном релизе голос обещали исправить.

дожник) Дмитрий Жуков нервно скручивает папироску. В комнате воцарилось напряжение.

Вот он, бордово-серый красавец, завис в воздухе посреди долины, сочностью красок оживившей воспоминания о Serious Sam. Яркое голубое небо, веселые деревца — графическая жизнерадостность брызжет всеми цветами радуги. Неторопливо помахивая крыльями, летающий динозавр застыл в одной точке. Управление реализовано своеобразно, не по симуляторному — все основные действия исполняются мышью. Задействованы все кнопки: левой указываем точку, в которую следует лететь, правой атакуем, средней крутим камеру, колесом приближаем/отдаляем камеру. На клавиатуру вынесено экстренное управление высотой полета.

Не успели мы и десяти метров пролететь, как откуда-то сбоку материализовался старичок на ковре-самолете (!) и пролепетал что-то очень быстро голосом Вуди Вудпекера. «Озвучка еще не закончена», – объяснил Дмитрий. «Парень объясняет основные вехи

Через секунду наш птеродактиль разразится магическим всепоражающим шаром.





Житель драконьего города наехал на монстра. Исход очевиден.

сюжета и направляет наши действия». Где-то вдалеке забрезжил первый враг — им оказалось нечто осьминогоподобное. Двукрылый огнемет неторопливо, с достоинством размахнулся и пополз по направлению к жертве. Вальяжность сего процесса напоминала скорее прогулку по парку, нежели

Процесс питания дракона обставлен шикарно. Зацепив жертву когтями, дракоша начинает смачно вгрызаться в тело, от которого во все стороны отлетают капли крови. «Раньше у нас от пищи отлетали куски, органы, падали прямо на землю. Но пришлось от этого отказаться – нам ведь игру на Западе издавать», – с сожалением говорит Дмитрий Жуков.

полет чешуйчатого истребителя к цели. Почему так медленно? Выкручивание скорости игры на максимум особого эффекта не принесло — зверь порхал со скоростью погруженного в воду утюга.

Суть прояснилась позже. Когда мы подлетели к небольшому скоплению врагов и нам пришлось уворачиваться от пяти-шести снарядов, пущенных одновременно, причина невысокой скорости игры стала ясна. На максимальной скорости эти шесть снарядов поразили крылатого быстрее, чем он успел открыть пасть для изрыгания огня. То есть игра представляет широкие возможности для тактических маневров и запланированных операций. Любители действий напролом будут расстреляны и съедены.

Вообще, игровая система тяготеет к стратегиям гораздо больше, чем собственно к action. Сами монстры обитают на карте не абы как, а производятся и кучкуются вокруг «берлог» (lair) разных форм и расцветок. Каждая lair производит определенный тип монстров. Пока «база» не будет уничтожена, монстры будут постоянно производиться на свет. Миссии в игре заключаются в следующем: в каждом регионе находится магический кристалл, который является источником энергии. Вокруг него может быть построен город — представьте себе, наш дракон будет заниматься строительством городов! Перед тем, как начать строительство, мы должны будем лично облететь окрестности и истребить близлежащих монстров — чтобы они не покусились на жителей города до тех пор, пока он не окрепнет и не получит



Картина из фильма «От заката до обеда». Дракоша кастует очередное заклинание.

возможность обороняться самостоятельно. Как видите, набор функций у нашего пернатого героя более чем нетривиален.

Кроме огненных плевков, каждый дракон обладает набором спеллов — у мага количество заклинаний может достигнуть внушительных чисел. После уничтожения каждой монстровой «берлоги» начисляются очки опыта, появляется возможность поднять выбранные характеристики на соответствующее число единиц, причем «стоимость» единицы каждого параметра зависит от типа дракона.



Вещица грядет весьма неортодоксальная и крайне интересная. Что приятно, столь необычную игру делает не кто-нибудь, а именно наши, родные, отечественные. Проект находится в боевой готовности, шлифуется, полируется и калибруется для того, чтобы осенью порадовать нас своей драконьей притягательностью.

ИГРОВАЯ МУЗЫКА:

"Высокохудожественный" номер "Страны Игр" никак не мог бы обойтись без материалов, посвященных игровой музыке. Охватить тему в полном объеме практически нереально. А потому мы обратим внимание на самые примечательные, на наш взгляд, примеры, в которых музыкальная составляющая игр оказывается настолько сильна, что молчать о ней - настоящее преступление. Special разбит на две части. Одна - основная, другая - приложение по тяжелой и альтернативной музыке. Так что если вы не нашли упоминания о гениальной звуковой дорожке первого Quake - не спешите кричать, что это, мол, наш просчет. Переверните несколько страниц и справедливость восторжествует. Ну и, конечно, не забудьте проверить наш диск. Специально для вас мы подготовили кучу любопытных сэмплов. Послушайте, ознакомьтесь. Это того стоит.

НЕ ПРОСТО ТАК

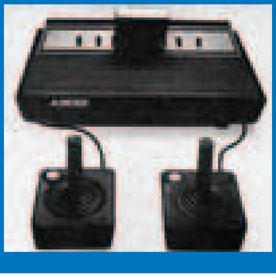
Олег Коровин korovin@gameland.ru
Александр Щербаков sherb@gameland.ru

А ПОЧЕМУ?

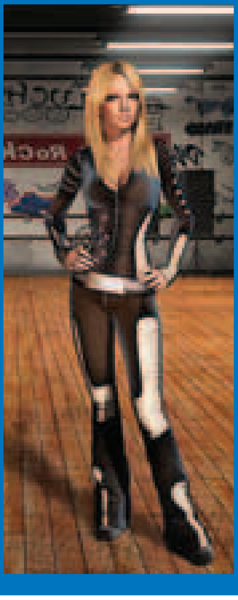
Если почитать обзоры игр в разных изданиях, можно обнаружить странную вещь. Даже присутствующая в графе оценок строчка "звук и музыка" вовсе не говорит о том, что в самой статье вы найдете о последней хоть слово. Речь о музыке заходит обычно только лишь в тех случаях, когда разработчикам удалось создать что-то совсем уж из ряда вон выходящее. Ну или же если обсуждается очередная Final Fantasy – о Нобуо Уемацу готовы говорить все, кому не лень. Хотя и не совсем понятно, с какой это стати только ему оказывается такая честь.

Что удивительно, в подобном состоянии дел нет ничего плохого. Кому интересно читать стандартные фразы о ничего из себя не представляющем саундтреке средненького проекта? У читателя складывается впечатление, что музыка - это самая последняя вещь в игре. И, представьте себе, на самом деле... так оно и есть. По крайней мере, в подавляющем большинстве случаев. Мнения на этот счет могут подчас очень сильно разниться, но в целом правда выглядит именно так. Во избежание недоразумений отметим, что один из авторов данного материала, придерживающийся данной точки зрения, ухитряется считать музыку важнейшим из искусств.

В чем загвоздка? Мы говорим об искусстве игровом, а тут свои правила. Музыка отступает на задний план, но забывать о ней непростительно. Есть о чем рассказать и на что обратить внимание. Не так ли?







КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Первой домашней игровой системой, воспроизводившей какие-то звуки и музыку, была вышедшая в неправдоподобно далеком 1977 году VCS от Atari. До этого обработка аудиоинформации была прерогативой игровых автоматов. С тех пор наличие полноценного (насколько это слово здесь вообще применимо) звука стало стандартом.

На PC с "музыкальным" вопросом дела обстояли прелюбопытно. Долгое время разработчики не воспринимали эту платформу как игровую. Помимо приставок, существовали и более подходящие в техническом плане для игрушек компьютеры – например, Apple II и Commodore 64. Однако со временем ситуация изменилась. Кто-то говорит, что на изменение устоя значительно повлиял... выход звуковой карты SoundBlaster. И в таком утверждении есть рациональное зерно.

Первой игрой, поддерживавшей новомодное «железо», стала Wing Commander, появившаяся на свет в 1990 году. Примерно в это же время вышла еще одна весьма интересная игрушка под названием Loom. Этот квест был создан в недрах LucasArts (тогда еще Lucasfilm Games) и до сих пор является одним из самых ярких примеров вплетения музыки непосредственно в игровой процесс. Тогда, в начале девяностых, подобный шаг разработчиков можно было признать практически революционным. В Loom герой располагал магическим посохом, с помощью которого можно было играть различные мелодии. Магическая книга (в классическом понимании) отсутствовала. Новые заклинания заучивал не герой, а сам игрок – после воспроизведения мелодии, активизирующей тот или иной спелл, нам нужно было подобрать оную с помощью посоха, чтобы использовать дальше по мере необходимости.

Все в том же 1990 году произошло еще одно немаловажное музыкально-игровое событие. Можно даже сказать, знаковое. На рынке появилась Super Famicom/Super Nintendo Entertainment System (SNES). Это была первая консоль, в которой за воспроизведение звуков отвечал отдельный чип, а не центральный процессор. Кстати, производством чипа занималась Sony, в то время активно дружившая с Nintendo и даже работавшая над созданием CD-привода к SNES...



СТИЛЬНО?

В большинстве игровых проектов музыка выполняет роль фона, обычно подстраиваясь под общий стиль. Однако есть примеры, когда саундтрек серьезно влиял на его формирование.

Вспомните Full Throttle от LucasArts. Огромные многотрубные мотоциклы, небритые парни в кожаных куртках, бескрайние просторы американской скалистой пустыни... Великолепная игра с отличным геймплеем и интереснейшим стилем. Full Throttle вышел в 1995 году. К этому моменту расцвет heavy metal и байкерского движения остался далеко позади, а вот ностальгия по ним была невероятно актуальна.

Full Throttle - пример достаточно типичный, но далеко не самый показательный. Тут следует вспомнить еще одну любопытную игру от LucasArts - Outlaws, вышедшую в 1997 году. Ее вспомнят далеко не все, и на это полно объективных причин. Outlaws - это довольно стандартный 3D-action на движке Duke Nukem 3D. Мало того, что этот проект не вносил ничего нового в жанр, но еще и довольно посредственно выглядел. И все-таки играть в него хотелось еще и еще. Атмосфера очаровывала сразу и всерьез. 90% этого очарования связано именно с музыкой. Выключите колонки - и перед вами обычная стрелялка с похожими друг на друга уровнями и противниками в ковбойских шляпах. Включите снова - и вы чувствуете приятную тяжесть кольта в правой руке, слышите звон шпор на кожаных остроносых сапогах и мечтаете о своем будущем, которое ожидает вас где-то там, на той стороне каньона, за который медленно садится кроваво-красное солнце...

Однако очаровывать - далеко не единственная и совсем не обязательная задача музыкального сопровождения. У вас может не возникнуть желания слушать саундтрек вне контекста самой игры. Это и не важно. Главное, чтобы он идеально гармонировал с тем миром, который создают разработчики. Фантазия ребят из Xatrix нарисовала довольно мрачный и жестокий мир Америки 30-х годов прошлого столетия века. В Kingpin: Life of Crime чуть ли не в каждом кадре присутствуют разбитые бейсбольной битой физиономии, окровавленные трупы и ожидающие клиентов проститутки. Такая вот невеселая картина бандитского города. И как нельзя лучше ее дополняет музыка в исполнении команды Cypress Hill. Что могло бы звучать более уместно, нежели жесткий неполиткорректный рэп, да еще и от одного из лучших коллективов, исповедующих данный стиль?

Через месяц после выхода Kingpin, в августе 1999 года, произошло еще одно примечательное событие - на свет появился Outcast от Appeal. Первый шок при взгляде на эту игру, конечно, вызывал ее внешний вид: километры воксельных просторов, невероятной красоты вода и... максимальное разрешение экрана 512x384. Сразу за первым шоком нас ожидал и второй. Дело в том, что Outcast звучал не менее необычно, чем выглядел. Саундтрек к игре был записан Московским симфоническим оркестром с хором! Услышать классическую музыку в играх и так можно не слишком часто, а уж такого качества – тем более. Это будет даже посильнее "Корсаров", саундтреком которых так восхищается наш молодой и горячий коллега г-н Перестукин.

Звуковым сопровождением всегда выделялась и легендарная серия WipEout от Psygnosis/Sony, сейчас уже немного потерявшая свой блеск. Для саундрека к игре композиции предоставляли одни из самых значительных музыкантов электронной сцены – тут и Orbital, и Prodigy, и The Future Sound of London вместе с Utah Saints. Великолепная футуристическая гонка, "подзвученная" таким образом, показала, насколько хорошо музыкальная часть может соответствовать игровой.

Одним же из самых удачных примеров, когда музыкальная и игровая культуры сливаются в единое целое, следует признать порядком нашумевшую Jet Set Radio от Sega. Полный набор – исписанные графити стены, ультрамодный диджей с чумовой прической, костюмы героев a la street-style и, конечно, не похожий ни на что саундтрек. Хип-хоп как образ жизни. При этом игра не скатывается до банальностей, не превращается в дешевку, эксплуатирующую лишь то, что модно.



СТРАНА ДЖАПАНИЯ

Япония - центр индустрии видеоигр. Ее сердце. Ситуация с японскими играми и саундтреками к ним особая и поэтому говорить о ней нужно отдельно. Jet Set Radio мы с вами уже вспомнили. Но гораздо чаще на слуху возникает какая-нибудь Final Fantasy. Это первое, что приходит в голову игрокам, когда речь заходит о звуковых дорожках к видеоиграм.

Все кому не лень расхваливают Нобуо Уемацу - человека, ответственного за музыку ко всей серии Final Fantasy. Его произведения, безусловно, выполнены на очень высоком уровне, но ничего сверхнеординарного он уже давно не делает. Впрочем, этого от него и не требуют. Уемацу-сан предпочитает создавать спокойные инструментальные композиции, которые так нравятся поклонникам японских RPG. Однообразие, правда, ему уже начинает поднадоедать, и мэтра даже потянуло на эксперименты. Например, для Final Fantasy X Уемацу сподобился написать хардроковую композицию.

Помимо Уемацу, публике неплохо известен и Ясунори Мицуда - композитор, отличающийся серьезным разнообразием в творческой деятельности. За свою карьеру он успел поработать на разные компании и отметиться во многих игровых сериалах. Написал музыку для Square'овских RPG: Chrono Trigger, Chrono Cross и Xenogears. Его творения помогали нагнетать атмосферу в ужастиках от Capcom - Resident Evil 1 и 2. Относительно недавно Мицуда закончил работу над порядком нашумевшей, но не оправдавшей надежд Namco Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht.

Еще одна яркая фигура игрокомпозиторского мира - Кодзи Кондо, по праву считающийся одним из лучших знатоков своего дела. Кондо - большой друг всем известного игрового гения Сигеру Миямото, и именно он отвечал за музыкальную часть главных сериалов Nintendo - Mario и Zelda. Две последние части Zelda - Ocarina of Time и Majora's Mask - оказались, пожалуй, самыми лучшими работами Кондо. Музыка вторглась на территорию геймплея (что, как вы знаете, чрезвычайно редкое явление) и результат получился просто ошеломляющим.

Но отвлечемся немного от игровых композиторов. Многие разработчики вовсю привлекают к записи музыки уже известных исполнителей. Одними из самых ярких результатов таких альянсов являются саундтреки к Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty и Kingdom Hearts.

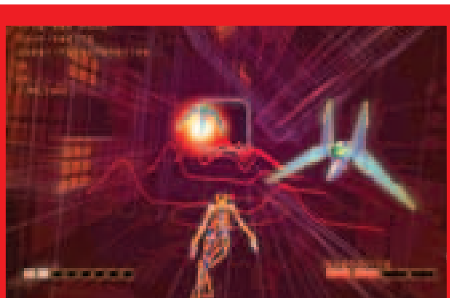
В MGS2 вовсю используется песня популярного J-Rock исполнителя Камуи Гакта. Более того, Гакт даже участвовал в рекламном ролике игры. За пределами Страны восходящего солнца этот человек малоизвестен, но у себя на родине - очень популярная персона.

Сильный ход сделала недавно Square, пригласив поучаствовать в саундтреке Kingdom Hearts поп-певицу Хикару Утада. Западным игрокам на все это, конечно, наплевать, но для японцев - значимое событие. Дело тут вот в чем. Пусть подобные исполнители имеют локальную популярность и на Западе известны только горстке фэнов. Но нельзя забывать, что Япония - страна со стодвадцатимиллионным населением. Та же Хикару Утада – певица, продавшая 8 миллионов копий своего дебютного альбома. Если вы не в курсе, примерно таким же тиражом в Штатах разошелся дебютник Бритни Спирс. Участие в игровых проектах таких звезд - это, знаете ли, серьезно.

Нужно заметить, что в Японии отношение к игровым саундтрекам вообще очень своеобразное. Потребители прямо-таки обожают всевозможные коллекционные издания игр и сувениры к ним. А значит и саундтреки к популярным играм пользуются серьезным спросом. Иногда тиражи дисков с музыкой (например, к той же Final Fantasy) могут достигать миллионного тиража. Или вот из недавних цифр продаж: саундтрек к Pikmin от Nintendo был продан в количестве 450 тысяч экземпляров. Оригинальные саундтреки многих фильмов зачастую не оказываются настолько успешны в коммерческом плане.

ПОСТАВЬ МОЮ ПЛАСТИНКУ

Серия Ridge Racer от Namco вошла в историю не только благодаря тому, что ее создатели небезуспешно воровали идеи у коллег из Sega. Представьте себе, первая часть этой гонки стала даже в чем-то революционной. Дело в том, что она позволяла любому желающему вытащить игровой диск из приставки и поставить вместо него свой любимый музыкальный CD. То есть кататься можно было под то, что вам больше нравится. Позже эту идею взяли на вооружение многие геймейкеры. В частности, данную находку использовал полубезумный Vib Ribbon, изданный Sony. А для PC подмена саундтрековых файлов (как правило, в формате .mp3) – и подавно стандартная практика.



ТАНЦУЮТ ВСЕ!

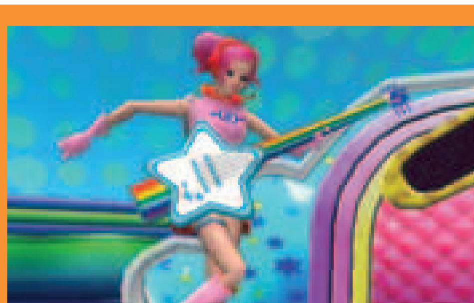
Как мы с вами знаем, музыка и игровой процесс обычно редко пересекаются. Существует только один жанр игр, в котором звуковая составляющая оказывается по-настоящему важна. Ибо создает геймплей.

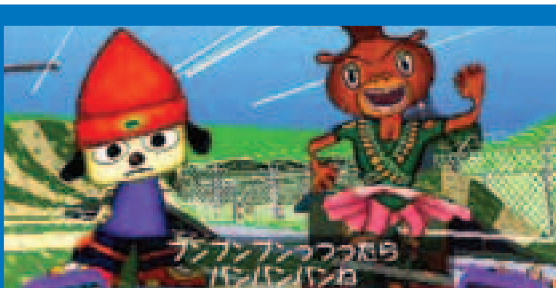
Во второй половине 90-х годов отношение к музыке в играх изменилось раз и навсегда. Появились игрушки, где она стала не просто приятным дополнением, а структурообразующим элементом, основой игрового процесса - появились танцевальные симуляторы. Точно не известно, кому первому пришла гениальная идея, но раньше всех за ее воплощение взялась Konami. Компания выпустила игровой автомат под названием Beat Mania. Он давал нам возможность почувствовать себя настоящим диджеем, потому как для управления надо было не только нажимать на кнопки, но и справляться с "виниловым" диском. Воодушевленная огромным успехом своего детища в Японии, Konami создала еще более революционную игру - Dance Dance Revolution. Главной особенностью этого автомата стало наличие коврика с четырьмя кнопками, на которые надо наступать в такт музыке. В Японии истерия по поводу DDR продолжалась аж несколько лет! Доходило до того, что некоторые фанаты умудрялись в одиночку отплясывать на сдвоенной версии автомата, обладавшей двумя ковриками и рассчитанной, вообще-то, на двоих танцующих.

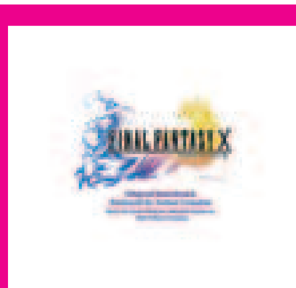
Первым домашним интерактивным мюзиклом стала Parappa The Rapper, вышедшая в 1997 году на PS one. А дальше понеслось. Игры этого жанра начали выходить регулярно и на все платформы. Многие из них пользовались вполне заслуженным успехом – сеговская Samba De Amigo на Dreamcast, например. Создатели этой игры "всего лишь" додумались дать в руки игроку маракасы и включить латиноамериканскую музыку в качестве сопровождения, чтобы веселее было шейкать своим бон-боном (хм, звучит двусмысленно, но смысл исключительно благовидный – прим. ред.). Space Channel 5 также повсеместно был признан прорывом в жанре, хотя революционен был скорее по форме, нежели по содержанию. Голосовые команды вместо стрелочек на экране – это действительно серьезное нововведение. Невероятно стильные персонажи и боссы, главная героиня в юбке, едва доходящей ей до талии, отстрел инопланетян и, наконец, участие в проекте великого и ужасного Майкла Джексона не могли оставить игроков равнодушными. Великолепно зарекомендовал себя Bust-A-Groove – эдакий музыкальный файтинг. Кстати, основываясь на схеме этой игры, был создан и Britney's Dance Beat - танцевальный симулятор, главной звездой которого стала Бритни Спирс.

В самом конце 2001 года на свет появился Rez. Нужно обладать недюжинной фантазией, чтобы назвать эту игру танцевальным симулятором, но в категорию music&rythm-проектов она явно попадает. Более того, по мнению многих экспертов (и Борис Романов первый в списке голосующих «за» – прим. ред.), Rez на данный момент является вершиной эволюции этого направления видеоигр. Разработчикам из UGA удалось сделать то, что до сих пор казалось просто невероятным, - они сделали музыку интерактивной! Да и качество самой музыки оставляет далеко позади многие аналогичные игры. Нечасто можно услышать в играх по-настоящему «кислотный» саунд.









ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

Из всех консолей нового поколения только GameCube ориентирован на аудиторию школьного возраста. Sony и Microsoft же рассчитывают на признание своих консолей в первую очередь у аудитории от 16 и старше. А для этого приставка непременно должна быть модной. И помощь со стороны популярных музыкантов в создании имиджа консоли исключительно важна. Sony в этом отношении проще, ведь она вовсю занимается звукозаписью. Компания дважды в год устраивает закрытые вечеринки, где, помимо всего прочего, публику радуют исполнители, находящиеся под мощным и властным крылом Sony.

Microsoft тоже не преминула воспользоваться возможностью получить поддержку со стороны суперзвезд. В США недавно закончилось турне группы Linkin Park. Музыканты заявили, что прямо-таки обожают майкрософтовское творение, а потому во всех посещенных ими городах раздавали фанатам "черные ящики" со своими автографами.

Universal Interactive, раскручивая последнюю часть своего Crash Bandicoot, взяла да и сделала Крэша «спонсором» одного из концертов Alien Ant Farm. Повлияло ли это на объемы продаж игры – вопрос спорный (игра продавалась из рук вон плохо). Но в новостях о таком шаге Universal упомянули все тематические издания.

Как видите, недооценивая значение музыки в играх, мы рискуем совершить очень серьезную ошибку. На каких-то этапах она не просто влияла на всю индустрию развлечений, но даже в некоторой степени определяла ее дальнейшее развитие. Да и в играх мы порой, ломая голову над вопросом, как же это гениальным разработчикам удалось создать такую непередаваемую атмосферу, не замечаем очевидного. Просто не хотим вслушаться...





МДМ•КИНО



ТОЛЬКО У НАС:
МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО ЛЕЖА!
В ЗАЛЕ ЕСТЬ БАР
МОЖНО ЗАБРОНИРОВАТЬ МЕСТА

Смотрите в июне:

27 Украденных Поцелуев
романтика

Звездные Войны: Эпизод II
фантастика

Большая Гонка
комедия/экшн

Бешабашное Ограбление
молодежная комедия

www.mdmkino.ru
м. Фрунзенская,
Комсомольский пр-т, д. 28
тел. 961-0056

Бронирование билетов по
тел. 960-1806

НЕКОТОРЫЕ ЛЮБЯТ ПОТЯЖЕЛЕЕ

Александр “Metal Hamster” Щербаков
sherb@gameland.ru

Материал, посвященный "тяжелой" музыке в компьютерных и видеоиграх, напрашивался сам собой. В создании большинства по-настоящему интересных саундтреков в последние годы принимают участие околометаллические, альтернативные и панковые исполнители. О наиболее ярких образцах сотрудничества музыкантов и игровых разработчиков нам и хотелось бы вспомнить.

1. И НИКАКИХ ГВОЗДЕЙ!

В стане поклонников FPS со стажем уже давно устоялось мнение, что лучшим образцом звуковой дорожки к игре является саундтрек к легендарному Quake. И это не удивительно, учитывая, что ответственен за него Трент Резнор - музыкант, которого и пресса, и поклонники заслуженно называют гениальным. Резнор - одна из самых заметных фигур на индастриаловой сцене, человек, уже более тринадцати лет ведущий проект Nine Inch Nails.

Над музыкальной частью Quake 2 Резнор уже не работал, хотя саундтрек игры в целом удался. Некоторые композиции, звучащие по ходу игры, просто сшибали с ног. Но Nine Inch Nails переплюнуть было сложно. Это понимала и id Software, предлагавшая Резнору поработать над Quake III Arena. Трент отказался, мотивировав свое решение тем, что разработчикам от него нужны стандартные рок-песенки, а он такими вещами больше не интересуется.



2. ФАБРИКА СТРАХА

Самый большой вклад в создание "нелегких" саунтреков внесла индастриал-дэтовая группа Fear Factory. Участники этого коллектива всегда неравнодушно относились к играм, а потому с радостью откликались на предложения хоть как-то поучаствовать в их создании. Композиции Fear Factory можно услышать в Test Drive 5, Test Drive Off-Road 2, NFL Xtreme, Carmageddon, Demolition Racer и, что поразительно, даже в Wing Commander Prophecy. Но больше всего группа вложилась в Messiah - в этой игре звучит сразу аж десять треков Fear Factory, включая специально сочиненную композицию Messiah.

На данный момент Fear Factory, к сожалению, прекратила свое существование (см. заметку в новостном блоке 07(112) номера «СИ»). Вокалист Бертон Си Белл покинул группу, выразив неудовольствие тем, как развивается музыка Fear Factory. Вскоре оставшиеся музыканты приняли решение распустить команду. Последнее, что сделал коллектив, завив о своем распаде, – дозаписал несколько треков для игры Terminator: Dawn of Fate, которые мы услышим уже в этом году.



3. НОВОМОДНЫЙ ЭКСТРИМ

Пожалуй, самыми представительными (по набору участников) саундтреками на данный момент способны похвастаться игры из серии Tony Hawk's Pro Skater. Международный бестселлер подтверждает свой класс мощнейшей звуковой дорожкой. Выпуском OST к THPS3 даже занялся лейбл Maverick Records, принадлежащей поп-диве Мадонне. Подборка музыкантов впечатляет. В основном, это, конечно, различные новомодные группы вроде Alien Ant Farm, Sum 41, Papa Roach, Deftones и Drowning Pool. Но попадаются и более маститые исполнители вроде NOFX, Bad Religion, Rage Against the Machine, Dead Kennedys и прочих. А на саундтреке THPS2 нашлось даже место для легендарной композиции Bring the Noise - плода совместных усилий Anthrax и Public Enemy.

ГЕОМАТРИЦА МИСТЕРА СМОЛВУДА

Заполучив лицензию Heavy Metal, Capcom склепала Heavy Metal: Geomatrix - продукт во всех отношения средненький, но зато оснащенный мощнейшим саундтреком. Причем OST в продажу запустили не кто-нибудь, а Sanctuary Records - лейбл Рода Смолвуда, менеджера Iron Maiden. Часть представленных на нем треков в самой игре была недоступна. Но и того, что имелось, хватало сполна. Вы только вслушайтесь в этим имена: Megadeth, Halford, Entombed, Biohazard, Rollins Band, Corrosion Of Conformity, W.A.S.P. и, наконец, Motorhead с легендарной композицией The Ace Of Spades!

Кстати, интересный факт. Heavy Metal: Geomatrix очень много почерпнула из другой игры от Capcom - Spawn: In The Demon's Hand. А этот самый Spawn (разгромленный в свое время критиками) тоже демонстрировал очень даже неплохую внутриигровую музыку.



БУДЬ БЫСТРЫМ ИЛИ БУДЬ МЕРТВЫМ

Неслабо отличились на игровом фронте патриархи NWOBHM - Iron Maiden. Талисман группы, Эдди, стал главным героем стрелялки Ed Hunter. Действие игры разворачивалось в локациях, взятых с обложек альбомов Iron Maiden. Ну и под соответствующую музыку, конечно.

С точки зрения геймплея Ed Hunter ровным счетом ничего из себя не представлял – все его достоинства сводились к звуковому сопровождению. Такой вот фанатский продукт. Выпускалась игра как трехдисковый комплект. На двух CD были записаны треки, отобранные по результатам голосования поклонников группы.

Кроме Ed Hunter, Iron Maiden можно услышать и во второй части Carmageddon, для которой группа предоставила четыре песни, включая хит Be Quick or Be Dead.





ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА

ПРЕДСТАВЛЯЕТ
лучшие фильмы студии
PARAMOUNT
в формате VIDEO-CD

Paramount 90th Anniversary
A Viacom Company

СМОТРИТЕ В ИЮНЕ









СМОТРИТЕ В ИЮНЕ

Для наиболее качественного и удобного просмотра VideoCD дисков мы рекомендуем использовать аппаратные средства:

VCD и DVD плееры
компьютеры (с видеокартой и аппаратным декодером MPEG)
VCD адаптеры (для игровых приставок Sony PS, Sony PS2, Dreamcast и др.)

Звук на дисках записан в формате Dolby Surround

ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА

ВСЕ ПРАВА
на Video-CD принадлежат ЗАО "ПРЕМЬЕР МУЛЬТИМЕДИА"
тел./факс: (095) 937-2700
эксклюзивный дистрибьютор: ООО "ПРЕМЬЕР ДИСТРИБУЦИЯ"
многоканальный тел./факс: (095) 937-2700, (095) 737-7255

ГАЛОПОМ

Классных «тяжелых» саундтреков достаточно много. О самом, на наш взгляд, главном мы упомянули. Но есть и еще множество любопытных вещей, о которых мы просто обязаны сказать хотя бы пару слов.

Не секрет, что мощные звуковые дорожки чаще всего оседают в играх, так или иначе связанных со скоростью. Взять тот же Test Drive, который уже упоминался в этой статье в связке с Fear Factory. Например, в пятой части Test Drive, кроме этого легендарного коллектива, можно услышать KMFDM, Pitchshifter и Gravity Kills.

Неплохо смотрится и серия Twisted Metal. В третьей и четвертой частях игры – музыка была чуть ли не единственной по-настоящему хорошей вещью. Как-никак в саундтреках отметился Rob Zombie. Да и Pitchshifter – тоже далеко не самые последние люди.

В свое время очень много кричали и о музыке к Crazy Taxi. Имена The Offspring и Bad Religion говорят сами за себя. Достойно выглядел и Kid Rock, пожертвовавший ряд треков для окончательно выдохшейся серии Road Rash.

Но отвлечемся от гонок. Обратим внимание на диск Music To Score By: The Official Duke Nukem Album, собравший целую плеяду отличных исполнителей. Например, Duke Nukem Theme исполняет не кто-нибудь, а Megadeth. Дейв Мастейн и Ко также выделили для компиляции и ранее неизданный трек с невероятно оригинальным названием New World Order. Все там же без труда можно обнаружить песни от Slayer, Type O Negative, Corrosion of Conformity, Coal Chamber и даже Stabbing Westward!

Поучаствовал в «делах игрушечных» и ряд «старичков». Взять хотя бы KISS Psycho Circus: The Nightmare Child с понятно кем в главной роли. Или подзабытую стрелялку Revolution X с Aerosmith. Нельзя забыть и о таком человеке, как Брайан Мей (гитарист Queen, если кто вдруг не в курсе), создавшем музыку для двух частей Rise of the Robots. А также о барабанщике The Police Стюарте Коупленде, работавшем над музыкальном оформлением Alone In The Dark: The New Nightmare. Последние двое, правда, не особенно-то подходят под формат данного материала, но упомянуть я все же рискну.

А еще была такая забавная вещица как Necronomicon для Sega Saturn. Саундтрек для нее создал Джон Петруччи, гитарист группы Dream Theater. По секрету скажу, что эта команда, являющаяся законодателем направления progressive-metal, – тотем и идол нашего Главного...

Что будет дальше? Никаких ярких музыкально-игровых суперпроектов пока не предвидится. Ozzy's Black Skies потеряли Оззи. Придется ждать еще чего-нибудь столь же значимого. Но можете быть уверены, что эпопея Tony Hawk's Pro Skater не закончится. А новый Guilty Gear все так же будет радовать нас виртуозными гитарными запилами, сделавшими бы честь любой speed-metal команде. Да и Hunter: The Reckoning с музыкой индастриал-металлистов Coma тоже придется ко двору.



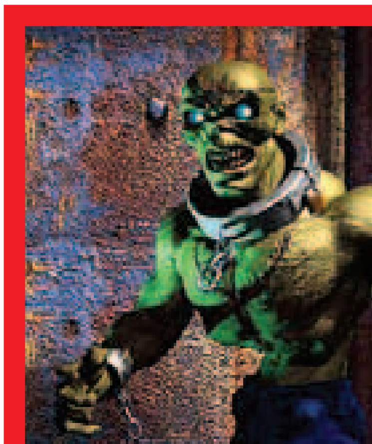


РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ МЕТАЛЛОПРОКАТ

Одним из самых известных примеров сотрудничества российских музыкальных исполнителей с игровыми разработчиками стала игра «Дальнобойщики 2», звуковую дорожку для которой записала мегапопулярная в России группа «Ария».
Еще одна отечественная группа, «Мастер», состоящая в некотором родстве с «Арией» (основатель коллектива некогда играл в ней), также отметилась работой над игровым проектом. А именно поучаствовала в саундтреке «Машинок» от Creat Studio (издатель – фирма «1С»), переписав свои самые забойные хиты в «безвокальном» варианте.
Треки из указанных выше игр вы можете прослушать, заглянув на наш диск, – спасибо фирме «1С», любезно предоставившей данные композиции эксклюзивно для «Страны Игр».







1С Ассоциация магазинов Мультимедиа

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Elder Scrolls III: Morrowind — самая большая ролевая игра в мире. Перед вами вселенная безграничных возможностей! Становитесь доблестным героем, которого ждут великие подвиги, или будьте коварным вором, который жаждет захватить власть в своей шайке. Почувствуйте себя злым волшебником, создающим самое разрушительное заклинание в мире, или благочестивым целителем, желающим спасти мир от очередной чумы. Ваши поступки будут менять характер вашего героя, а его изменения повлекут за собой удивительные превращения окружающего игрового мира. Вступите в конфликт с наемниками, и десятки кровожадных убийц будут повсюду выслеживать вас. Удивите их — и вот уже ваш герой приглашен в гильдию... Запомните: в Морроуайнде нет двух одинаковых путей!

Фирма "1С"

Bethesda Softworks Inc.
a ZeniMax Media company

Акелла

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Валерий "А.Купер" Корнеев valkorn@gameland.ru

Виртуозы карандаша и кисти:
японские игровые художники

Кто придает визуальную оригинальность и индивидуальность каждому герою современных видеоигр, от Тифы из Final Fantasy VII до Рю из Street Fighter, и от Софитии из Soul Calibur до Рио из Shemnue? Конечно же, художник, чью профессию на Западе называют character designer: разработчик персонажей. В большинстве японских видеоигр хороший игровой процесс становится наградой для геймеров, но в первую очередь внимание аудитории привлекают именно герои. Согласитесь, для нас очень важен их внешний вид. Яркая индивидуальность персонажей позволяет относительно легко превращать их в популярных героев манги (комиксов) и аниме (мультфильмов), а также выпускать огромное количество сопутствующей продукции с их изображениями: фигурки, брелоки, и т.д. Немалую роль играют и художники-оформители, отвечающие за "лицо" игры - за то, как она будет представлена в прессе и рекламных материалах.

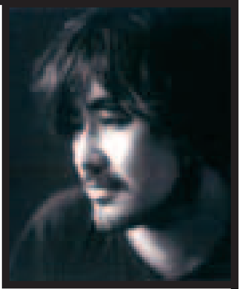
В одном из своих интервью Норитака Фунамидзу, вице-президент отдела по исследованиям и разработкам (R&D) Capcom, назвал дизайн персонажей "самым важным художественным аспектом" видеоигр. В крупных компаниях "домашние" (in-house) иллюстраторы - ревностно охраняемые таланты, работающие в режиме строжайшей секретности и почти что анонимности, впрочем, как и большинство служащих в японской игровой индустрии (за исключением "публичных персон" вроде Миямото, Сузуки или Миками). Сеитиро Такацу, сотрудник SNK, не скрывает: "Идет настоящая охота за головами, поэтому имена дизайнеров и других ключевых специалистов приходится скрывать. Здесь доходит до промышленного шпионажа". Но это не значит, что художники, скрывающиеся под псевдонимами, непопулярны. Редкий западный игровой иллюстратор удостаивается чести издания шикарного альбома его иллюстраций размером с кофейный столик - а для "безымянных" художников Sega, Capcom или Namco это в порядке вещей.

Японская индустрия также активно привлекает уже известные имена. Художник Тэцуя Эгава (автор манги Golden Boy) делал дизайны персонажей для Cowboy Bebop (PS one, Bandai), а его бывший ассистент Косукэ Фудзисима (создатель Oh My Goddess!) разработал облик героев переизданной Tales of Phantasia (PS one, Namco). Акира Торияма и Йоситака Амано - пример сверхпопулярных, высокооплачиваемых художников, постоянно сотрудничающих с игровой индустрией. Мы хотим познакомить вас с некоторыми наиболее интересными мастерами, посвятившими частичку своего творчества миру видеоигр.

Йоситака Амано (Yoshitaka Amano)



Родившийся в 1952 году в г. Судзуока (прямо у подножья легендарной Фудзиямы), Амано провел все детство, рисуя на огромных рулонах бумаги, которую приносил с фабрики старший брат. В 1967 году, навещая приятеля в Токио, пятнадцатилетний Амано показал свои работы руководству анимационной студии Tatsunoko (создатели "Спиди-гонщика"), и тут же был принят в ученики. На протяжении следующих 15 лет он работал над многими популярными аниме-сериалами того времени, включая Gatchaman, Hutch the Honeybee и Cashaan: Robot Hunter. Устав от работы на студии, тридцатилетний Амано подался "на вольные хлеба", занявшись иллюстрированием книг (Vampire Hunter D, Arslan Senki, Kimera) и журналов (Science Fiction Magazine), созданием театральных декораций и костюмов. Подвернулась и новая работа: в 1987 году начинающая фирма Square предложила уже очень известному в Японии художнику нарисовать героев ее новой ролевой игры Final Fantasy (Famicom). С тех пор имя Амано прочно связано с этим сериалом: к каждой из игр он создает концептуальные наброски или портреты героев, постеры или просто серии эстампов. Другие игры, удостоившиеся чести быть иллюстрированными его рукой, - Front Mission (Super Famicom, Square), FM: Gun Hazard (Super Famicom, Square), Rebus/Kartia (PS one, Atlus), сериал Eldorado Gate (Dreamcast, Capcom). Стиль Амано легко узнаваем: неземной красоты модернистская эстетика, головокружительный полет фантазии в каждой картине, зыбкость линий, тонкие черты лиц, напоминающая о творчестве Бакста вычурность костюмов... По общему признанию, автор не только самый необычный игровой иллюстратор, но и просто один из интереснейших художников современности. С 1999 года он живет и работает в Нью-Йорке.

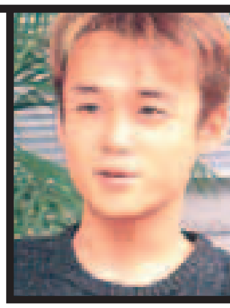


Рисует: худосочные создания неземной красоты и неопределенного пола.

Тэцуя Номура (Tetsuya Nomura)

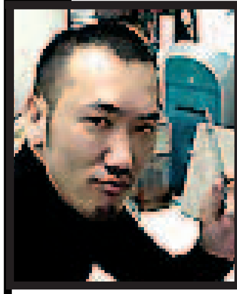


Тридцатилетний Номура - ключевая фигура, определяющая внешний вид блокбастеров от Squaresoft. Начав в 1992 году с набросков монстров для Final Fantasy V (Super Famicom), сверхпродуктивный художник постепенно выдвинулся на передовые позиции в области дизайна персонажей. На его рабочем столе родились герои FF VII, VIII, X, Parasite Eve, The Bouncer, Ehrgeiz, Brave Fencer Mushashi и Kingdoms Hearts. Несмотря на обвинения в ремесленничестве и самокопировании, в последнее время все чаще звучащие в его адрес, Тэцуя Номура - настоящий, полностью сложившийся профессионал, обладающий своим собственным запоминающимся стилем. По его словам, вдохновение он черпает в видеоарте, авангардных течениях в живописи и новинках из мира высокой моды.



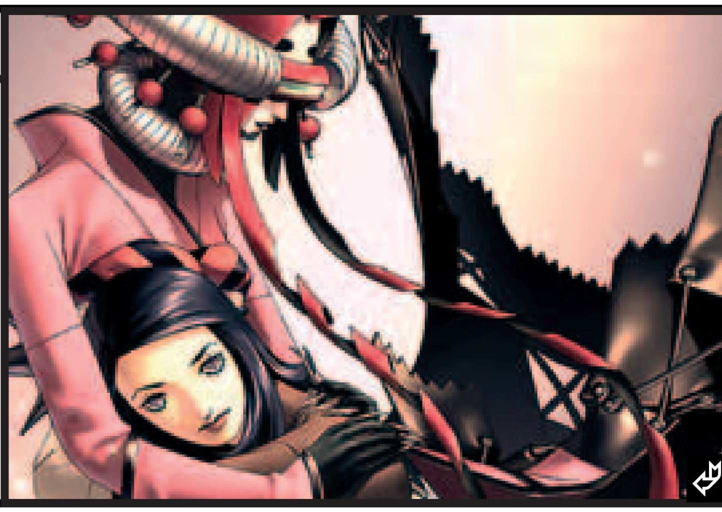
Рисует: клонированных искателей приключений.

Кадзума Канэко (Kazuma Kaneko)

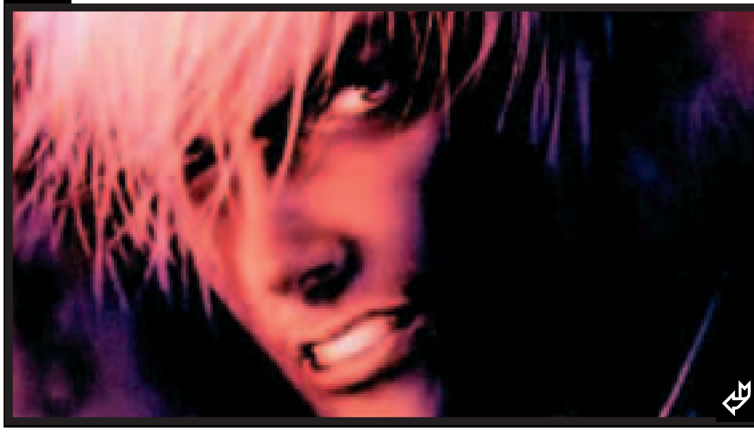


Рисует: навороченных монстров в костюмах от кутюр.

Одевающийся как самый настоящий член якудзы (черный плащ и очки), Канэко - дизайнер персонажей и монстров ролевого сериала Shin Megami Tensei и его ответвления Persona. Традиционным материалам предпочитает "Макинтош" с набором графических редакторов, а особое внимание уделяет гротескным костюмам героев, при виде которых лопнули бы от зависти модельеры-экспериментаторы Ж-П. Готье и А. Бартеньев.



Синкиро (Shinkirou)



Достаточно привести одно название King of Fighters, и можно уже не поминать Metal Slug, Fatal Fury, Samurai Spirits, SNK vs Capcom и остальные проекты, где нашел воплощение талант мастера. Синкиро достиг совершенства в деле адаптации мультяшных героев под каноны сверхреалистичной портретной графики/живописи. Немудрено, что после коллапса SNK за Синкиро вели настоящую охоту сразу несколько крупных японских издательств. Больше других повезло Capcom.

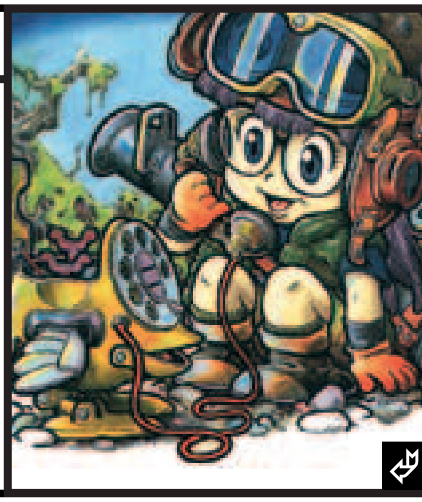
Рисует: качков с фотографически реалистичной внешностью.

Акира Торияма (Akira Toriyama)



Рисует: мускулистых мальчиков, кидающийхся файерболлами

Бросив в 1977 году высшую школу художников-рекламистов и начав рисовать мангу для издательства Shueisha, Торияма быстро выбился в преуспевающие авторы. Веселые и незамысловатые истории про девочку-робота Арале (Dr.Slump) и Сон Гоку, величайшего воина вселенной (Dragon Ball), покорили миллионы читателей, со временем принеся автору заслуженный титул классика детской и юмористической манги. Хотя его детище Dragon Ball много раз экранизировалось, и существует несколько десятков игр по его аниме-инкарнациям, настоящим прорывом Ториямы-сан в мир видеоигр стал мультиплатформенный ролевой сериал Dragon Quest от Enix, где он отвечал за общее оформление и дизайн героев. Также он поработал над Chrono Trigger (Super Famicom, Square) и уникальными файтингами Tobal 1-2 (PS one, Square). Несмотря на широкую известность, отличается завидной скромностью: избегает фотографов, а шумным презентациям предпочитает размеренную жизнь в загородном доме.



Аями Кодзима (Ayami Kojima)

Оформляет “лицо” сериала Dracula X (Castlevania) от Konami, начиная с его PS one-вариации, Symphony of the Night. Талантливая художница, прославившаяся своими обложками для исторических и научно-фантастических книг, романов ужасов. Участвовала в создании стратегической RPG Soldnerschild (Saturn, Koei). Тяготеет к мрачной атмосфере готики и пышной эстетике барокко.

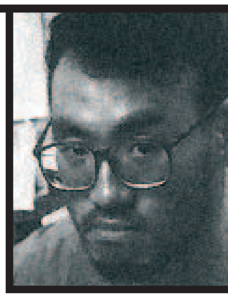
Рисует: эстетически выверенные страшилки.



Нобутеру Юки (Nobuteru Yuki)



Профессиональный аниматор. Работал в качестве дизайнера персонажей и помощника режиссера над фильмами Record of Lodoss War, Five Star Stories, Angel Cop, X, Escaflowne, Battle Angel Alita. Автор фэнтезийной манги Vaelber Saga. По приглашению Square принял деятельное участие в создании облика героев Seiken Densetsu 3 (Super Famicom) и Chrono Cross (PS one). Рисует иллюстрации к видеоиграм для различных журналов.



Рисует: что закажут. В том стиле, в каком закажут.

Бенгус (Bengus)

Тщательно законспирированный главный художник 2D-проектов Capcom. Начиная со Street Fighter Alpha (1995), рисует арт к бессчетному множеству игр, от Mega Man и Marvel Super Heroes до Resident Evil и SNK vs Capcom. Постоянно экспериментирует со стилями и техникой исполнения, поэтому работы Бенгуса не обязательно напоминают одна другую. Продуктивен, популярен, окутан ореолом крутизны и загадочности.

Рисует: Рю и Кена во всех возможных вариациях.



CLAMP

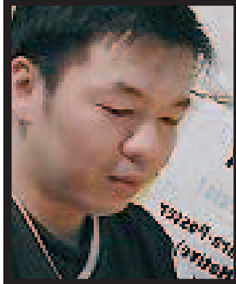


Суперпопулярная группа из четырех художниц, создательниц огромного количества рисованных историй, часть из которых успешно подвергнута аниме-экранизациям: RG Veda, Tokyo Babylon, Magic Knight Rayearth, Cardcaptor Sakura, X, Wish, Clover, Angelic Layer. По тем или иным их проектам сделано почти два десятка игр для разных платформ (от Game Gear до PS one), в создании каждой они участвовали хотя бы на уровне рисования обложки. Сейчас они консультируют команду из Bandai, готовящую к летнему релизу 3D-файтинг для PS2 и карточную игру для WonderSwan, которые сделаны на основе одной из последних вещей CLAMP: аниме-сериала “X”.



Рисуют: романтических героев трагических историй.

Сатоси Урусихара (Satoshi Urushihara)



Рисует: большие, объемистые, теплые, прыгучие… глаза?

Признание пришло к этому самоучке не столько даже после съемок аниме Plastic Little, Legend of Lemnear, Legend of Crystania, а с появлением в продаже его эротических альбомов Venus, Ragnarok City и Cel Works, куда вошло порядочное количество достаточно откровенных рисунков. Характерно, впрочем, что сотрудничество Урусихары с игровой индустрией вылилось в совершенно безобидные в сексуальном плане ролевые сериалы Langrisser (Mega Drive/Saturn/PS one, NCS) и Growlancer (PS one/PS2, Atlus).



Йодзи Синкава (Yoji Shinkawa)

Выпускник университета искусств в Киото, специализировался на работах маслом. В 1993 году пришел в фирму Konami, где начал с концепт-арта для PC-версии Policenauts и дослужился до поста главного художника сериала Metal Gear Solid. Все официальные изображения Снейка и компании - дело рук Синкавы, сейчас предпочитающего комбинированную технику ("живые" краски плюс программа Corel Painter). Вдобавок, его страсть к гигантским роботам нашла достойное выражение в меха-дизайнах для MGS и Zone of Enders (PS2).



Рисует: клевых суперменов и одухотворенные кучи железа.





Цукаса Котобуки (Tsukasa Kotobuki)



Рисует: персонажей Fatal Fury под всеми соусами.

Выдвинувшийся в середине девяностых из фэнских кругов, Котобуки умудрился громко заявить о себе разработкой героев для сериала Toshinden (PS one, Takara). Иначе как "вкусненькими" тамошних девчушек назвать решительно нельзя - автор отлично понимал, что нужно поклонникам файтингов. Сейчас он слегка отошел от мира видеоигр, сосредоточившись на выпуске фэнтезийной манги Ragnarok и комедийного аниме Saber Marionette J.



Есиюки Садамото (Yoshiyuki Sadamoto)

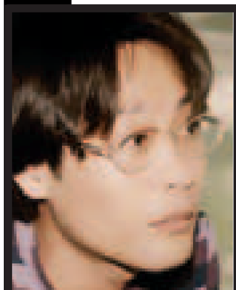


Пожалуй, самый ценный художник студии Gainax, дизайнер героев фильма Wings of Honneamise, сериалов Nadia: Secret of Blue Water и Neon Genesis Evangelion. Иллюстрировал огромное количество проектов - от домашнего релиза Fatal Fury для 16-битных приставок и бессчетных игр по Evangelion до RPG-сериала Lunar и альбома Эрика Клэптона. Последняя на сегодня работа мастера - герои для .hack, ролевой игры (PS2) и одноименного сериала от Bandai. Обласкан мировым фэндомом за то, что придумал Рэй Аянами - девочку, без которой аниме сейчас было бы совсем другим.



Рисует: одну и ту же девочку на протяжении двадцати лет.

Кацуя Кондо (Katsuya Kondoh)



Рисует: ксерокопии с работ учителя.

В прошлом сотрудник студии Ghibli, где он под руководством прославленного Хаяо Миядзаки работал над современной классикой аниме (My Neighbour Totoro, Kiki's Delivery Service, Princess Mononoke), Кондо относительно недавно стал работать в одиночку. Ему принадлежат дизайны героев и режиссура заставок Jade Cocoon 1-2 (PS one/PS2, Genki), в планах новые проекты. Злые языки, правда, болтают, что Кондо намеренно не развивает собственного стиля, копируя во всем приемы бывшего начальника. Сам Миядзаки тем временем отхватил "Золотого медведя" на Берлинском кинофестивале...



Сусуму Мацусита (Susumu Matsushita)



Частитый иллюстратор детских книг Monkey Magic и бессменный автор большинства обложек игрового журнала Weekly Famitsu, человек-пароход и ходячая легенда. Работал над внешним видом героев Shadows of the Tusk (Saturn), старательно рисовал по две обложки к играм сериала Motor Toon GP (PS one, SCEI) - для японского и американского изданий, трудился над совсем недавней Maximo (PS2) от Capcom. Обожает изображать глазастых зверушек в диснеевских традициях.

Рисует: лучшие мультяшные обложки за всю историю игровой прессы.

Косукэ Фудзисима (Kosuke Fujishima)



Рисует: роскошные автомобили.

Техно-маньяк, владелец целого парка гоночных автомобилей и мотоциклов, автор манга-бестселлеров You're Under Arrest!, Oh My Goddess! (естественно, несколько раз экранизированных), Фудзисима нарисовал "актерский состав" Sakura Wars (Saturn/Dreamcast, Sega) и PS one-версии Tales of Phantasia (Namco). Как отмечают журналисты - добрый и чуткий человек, а его неизменно позитивные работы всегда насыщены светом и теплыми красками.



Томоми Кобаяси (Tomomi Kobayashi)

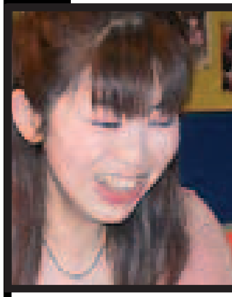


Прекрасный пример того, что обычная секретарша способна добиться успеха на художественном поприще. Бросив на седьмом году офисную работу, промышляла в качестве фрилэнсера, а потом и вовсе с головой подалась в рисование для Square, получив престижный заказ на оформление игр Romancing SaGa и SaGa Frontier (Super Famicom)



Рисует: чудные портреты спрайтовых героев ростом в 20 пикселей.

Каори Юки (Kaori Yuki)



Рисует: смазливых мальчиков.

Получив международное признание с мрачной и до жути красивой мангой Angel Sanctuary, молодая художница расширила творческий диапазон, создав персонажей Meine Liebe - игры для Game Boy Advance, выполненной в популярном в Японии жанре симулятора человеческих отношений. Учитывая лояльность автора к видеоиграм и неземную красоту ее работ, можно смело предположить, что Юки продолжит экспериментировать в этой области - благо заказчики всегда найдутся.



Масами Обари (Masami Obari)



Единственный случай аутсорсинга в SNK - когда они поручили делать фильм по Fatal Fury аниматору Масами Обари, а он на радостях не только заснял картину, но и выдал им на-гора дизайны для игрушки Voltage Fighter Gowcaiser (им же потом экранизированной). Превратил Маи Ширануи в худосочную обладательницу необъятного бюста, вызвав бурную радость вперемешку с ярой ненавистью поклонников игры.

Рисует: мясо. Выражаясь точнее, персонажей файтингов.

Последние выпуски Star Express были сплошь посвящены общению со знаменитостями из мира шоу-бизнеса: исполнителями популярной музыки и знаменитыми теледущими. Но само понятие «звезда», пожалуй, не следует ограничивать столь узкими рамками. Нашего сегодняшнего гостя не узнают на улицах, фэны не ведут постоянного дежурства в его подъезде, а светская хроника о нем деликатно умалчивает. Тем не менее, с его творчеством наверняка знакомы те из читателей «СИ», кто привык держать руку на пульсе отечественных книжных новинок в области научной фантастики и фэнтези.

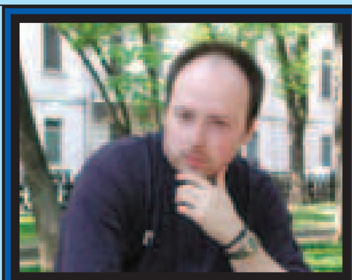
У нас в гостях Anry, один из самых известных в стране книжных иллюстраторов, в данный момент работающий и над игровыми проектами.

[Беседу ведет Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru]



Цифровой романтик

? К играм мы подберемся постепенно – думаю, для начала нашим читателям было бы интересно узнать о том, как же ты дошел до жизни такой. Ведь твой случай – практически наглядная иллюстрация того, как талантливый парень с периферии успешно завоевывает первопрестольную. Согласен?



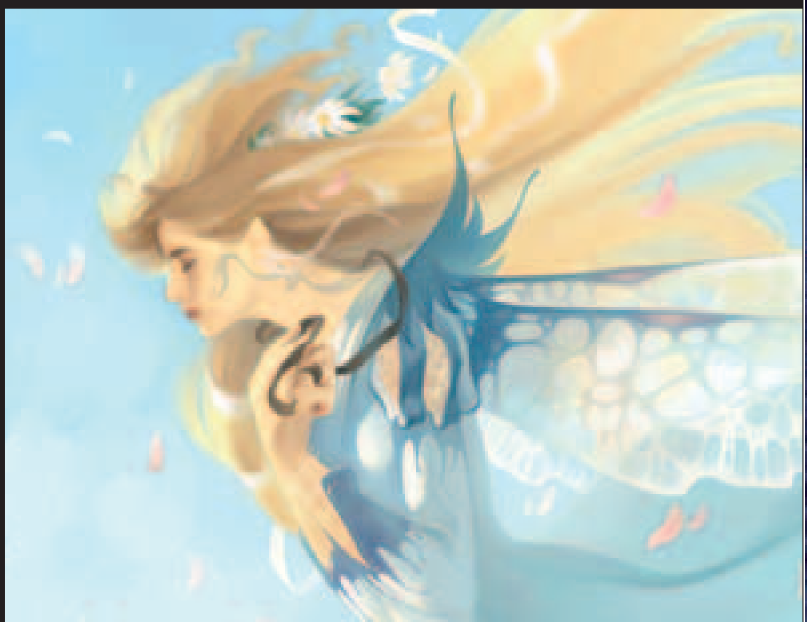


Полагаю, что такое определение не много шумно, но, в принципе, верно. Я перебрался в столицу около четырех лет назад, перелетев почти восемь тысяч километров, отделяющих Дальний Восток от Москвы. Вышло это спонтанно и исключительно благодаря моему другу – Николаю Симкину, который позднее стал представлять мои интересы. Он совмещал обязанности моего агента и президента московского клуба любителей японской анимации «R.An.Ma», с которым у меня связано немало приятных воспоминаний. В то время я уже понимал, что мириться с географическим положением больше невозможно, и все оказалось весьма кстати. Очень удивило, что моя специализация в области компьютерной живописи оказалась настолько востребована. Конечно, первые несколько месяцев ко мне относились очень осторожно и с опаской посматривали на «бестелесные» работы, но когда выяснилось, что подобный подход имеет больше плюсов, чем минусов, тонкая струйка заказов превратилась в полноводную реку. Я буквально не успевал заканчивать работу для одного заказчика, как тут же в очередь выстраивались еще три-четыре. Одним из первых впечатлений стало открытие того, сколько бесконечно интересных людей живет в столице. Я тут же обзавелся знакомыми, которые не перестают оказывать поддержку и верят в меня.

? Не так давно было время, когда ты иллюстрировал лучшие произведения отечественной фантастики: книги Олди, Лукьяненко, Перумова. Расскажешь об этом периоде своего творчества? Насколько глубоко ты был погружен в реалии российского НФ-сообщества?

С самими реалиями я соотносился, по всей видимости, мало, ибо мои визиты в магазинчик «Стожары», где частенько проходили беседы писателей и фанатов, да нечастые встречи с самими писателями в издательствах не давали полной картины жизни – но мне с лихвой хватало рукописей, которыми меня исправно снабжали, да точных и емких комментариев агента, утрясавших производственные вопросы. Еще раз хотелось бы упомянуть моего агента, которому я обязан большей частью своего успеха. И издательство «ЭКСМО», в ли-





це главного редактора терпевшее мои капризы. Удивительные и прекрасные люди. Это время вспоминается с особым трепетом – читал я много, запоями, и результат этих чтений можно видеть на прилавках книжных магазинов.

? Насколько тебе нравились произведения, обложки к которым ты готовил?

Фантастикой я увлекаюсь с раннего детства. На моей полке прочно и надолго прижились Шекли, Саймак, Бредбери, Лем. Взрослея, я понимал, что все те рисунки, которые я подолгу разглядывал вечерами на обложках книг, рисовали обычные люди, и мечтал оказаться на их месте. По иронии судьбы мне очень быстро представилась такая возможность, и я частенько перечитываю книги, которые посчастливилось иллюстрировать: Ника Перумова, Генри Лайона Олди, Николая Чадовича, Владимира Васильева и еще многих российских писателей, с творчеством которых выпала честь познакомиться.

Самой первой моей работой была иллюстрация к роману Сергея Лукьяненко «Лабиринт отражений». Изначально она не планировалась на обложку книги и годом позднее даже печаталась для канадского журнала научной фантастики Challenge. Этот рисунок стал как бы моей визитной карточкой для многих заказчиков, узнававших в ней полюбившихся персонажей замечательного писателя. К слову сказать, именно Сергей и познакомил меня с завсегдатаями «Стожаров» – миниатюрной и уютной вселенной мира фантастики и фэнтези.

? И вдруг резкий разворот в сторону оформления компьютерных игр. Почему?

Ответ на этот вопрос проще, чем может показаться вначале – я устал. Устал от бесконечных монстров, которые скручивают героя в бараний рог, снедаемых страстями героев, страстей, выворачивающих читателя наизнанку или, наоборот, оставляющих внутри пустоту. Думаю, я стал ощущать, что мысль обходиться полумерами в оформлении книг заманчива, и что это заведет меня в такие дебри, обитателей которых я всегда в себе презирал. Наиболее разумным решением оказалось сменить область приложения собственных навыков. К тому же, я всегда любил играть, и изредка мечта участвовать в разработке игр давала о себе знать. Порой весьма навязчиво.

? И как тебе на новом месте?

Конечно, процесс создания игр во многом отличается от того образа жизни, к которому я привык. Командная работа, необходимость учитывать последствия собственных решений, множество мелочей и специфика производства, в которую приходилось вникать. Но тем увлекательнее и интереснее ожидание, что же в конце концов из всего этого получится.

? Монстров и кипучих страстей в играх тоже хватает... ты поэтому выбрал «Акеллу» с их романтическими морскими приключениями?

Пожалуй, я погорячился с предыдущим ответом. :) Скорее, не я выбрал «Акеллу», а звезды сошлись на небе в благосклонном ко мне порядке, и около года назад я получил письмо с предложением познакомиться. После недолгой беседы я окончательно убедился, что решение откликнуться было правильным. Осторожно надеюсь, что тонкая романтика флибустьеров и заполненных ветром парусов окажется близкой не только мне.

? Сколько тебя знаю, ты всегда был заядлым геймером. Поведай миру о своих предпочтениях.

Если копнуть глубже, то я очень предсказуем в своих желаниях. Мне всегда импонировали крайности в лю-



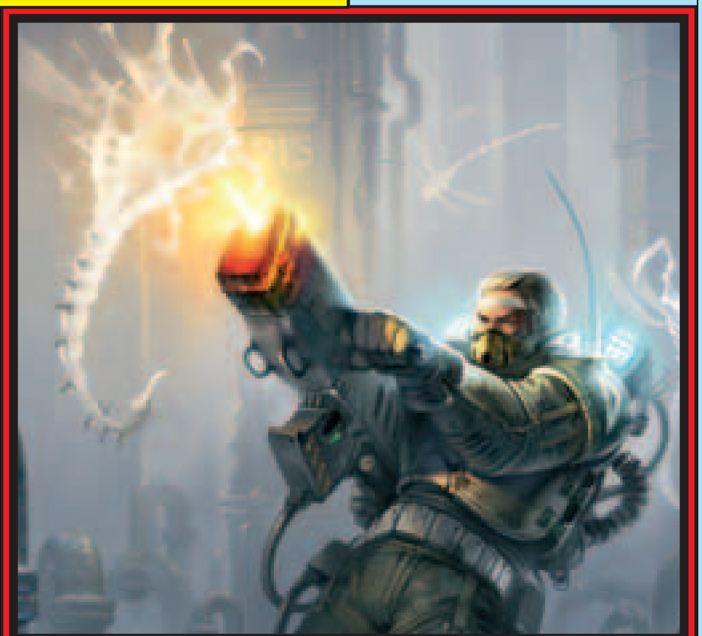


невыполнимо даже на Западе, с их уровнем технологий и отсутствием проблем с персоналом. Конечно, среди западных работ есть немало достойных примеров, но японская кадровая режиссура находится в другой плоскости восприятия, где на протяжении кадра важно само действие, а не его результат, где визуальный ряд опирается прежде всего на дизайн, суть и оправданность происходящего на экране и гармонию всего со всем.

Пример видео из Final Fantasy хрестоматиен. Режиссеры Square не пытаются каждые пять секунд скинуть зрителя со стула, чтобы он не растерял внимание и ему не стало скучно. Режиссура очень тесно завязана с происходящими событиями, неразрывна. Японское [игровое] видео, как правило, нельзя рассматривать отдельно от самих игр, а большинство заставок на PC (все-таки японцы и приставки это, скорее, синонимы), с которыми довелось встретиться – маловразумительны, наполнены пустым любованием технологиями и, что показательно, могут быть без проблем исключены из игрового процесса.

Закругляясь, я хочу отметить человечность персонажей. Мне приятно видеть в наборе цветных точек на экране личность, сопереживать, томиться в ожидании быть растроганным и знать, что персонажи плевать хотели на то, что я о них думаю. Делаем неутешительный вывод – качество работы японских игровых режиссеров находится в плоскости мировоззрения, даже скорее в кинематографичных проявлениях. С равным удовольствием провожу время за играми, наполненными смыслом и философией, или за грубой мясной бойней – недавно с исступлением крошил собратьев в Unreal Tornament и прятался от фашистов, проходя Return to Castle Wolfenstein.

В большей степени моим требованиям отвечает популярный жанр японских RPG. Название это, на мой взгляд, условно – понамешано там всего преизрядно. Как художника, меня сразил дизайн серии Final Fantasy – оставаясь поклонником качественной анимации, частенько просматриваю видео из этих игр. Бывает, что мы с приятелем устраиваем побоища в Soul Calibur, долго потом выясняя, кто кого больше уважает. Последним откровением оказалась игра Metal Gear Solid 2, и я понял, что надо работать еще усерднее. К играм на приставках отношусь с большой любовью и, быть может, собственной работой мне в будущем посчастливится поддержать неизменную планку их качества.



? Скрестим пальцы, как говорится. Кстати, о роликах Final Fantasy: как думаешь, у кого-нибудь есть шанс обставить японцев по качеству 3D-анимации в играх или это дело безнадежное?

Хм. Ничего принципиально невозможного, конечно, в этом нет. Но на деле все обстоит намного хуже. Если говорить о нашей многострадальной стране, то вероятность этого находится в следовых количествах или попросту маловероятна – у нас нет цивилизованного рынка компьютерных спецэффектов. Я имею в виду индустрию, которая бы требовала похожей режиссуры, анимации и дизайна моделей. Но это лишь на первый взгляд...

Мое личное мнение, что сейчас это ности происходящего, где все технологии подчинены действию, а не наоборот.

? Вот он, махровый пессимизм пронженного профи... Дабы не заканчивать на минорной ноте, давай-ка под завязку проведем небольшой блиц-опросец. Есть ли игровые проекты (помимо вторых «Корсаров», конечно), выхода которых ты ждешь с нетерпением?

Да, конечно. Продолжения Final Fantasy, S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost и Doom III.

? Конфигурация компьютера, на котором ты рисуешь?

На моем столе дома P4 – 1.4 GHz / 1 GB RDRAM / Suma GeForce3. 40-гигабайтный винчестер становится тесноватым, и я собираюсь в ближайшее время прикупить еще один. Рисую я на графическом планшете Wacom Intuos2 A4. На работе PIII – 800 GHz, а в остальном все почти идентично.

? Кого из известных художников ты мог бы назвать своими учителями?

Их немало, но, пожалуй, я смогу выделить нескольких: Фрэнк Фразетта (Frank Frazetta), Кит Паркинсон (Keith Parkinson), Майкл Вилан (Michael Whelan), Карл Брендерс (Karl Brenders).



Почти все перечисленные художники мои современники, что втройне обязывает.

? Качества, в первую очередь необходимые CG-художнику?

Терпение и аккуратность. Как, впрочем, и любому другому художнику. Ах да, едва не забыл. Еще нужно, да простят меня читатели, луженое седалище. Случается, работу приходится подолгу высиживать, надеясь что детище окажется достойным этих мозолей. :)

? Хочешь что-нибудь пожелать читателям «СИ»?

Прежде всего здоровья. Все остальное (большую часть остального), в сущности, можно купить. Любые, даже самые гениальные начинания, ничего не стоят на фоне ревматизма. :)

И еще спокойствия и мира, что особенно актуально в свете прошедших праздников (*интервью взято 11-го мая – прим. ред.*).

Пользуясь случаем, на прощание хотелось бы поблагодарить редакцию «Страны Игр» за прекрасный журнал. Надеюсь, что издание сохранит любимые мной информативность и корректность. Еще раз спасибо.

Мы же в свою очередь желаем Anry успехов на новом для него поприще, ждем вторых «Корсаров» и персональной веб-галереи нашего сегодняшнего героя, которая вскоре откроется по адресу http://www.anry.ru (отдельные рисунки сейчас можно посмотреть на http://anry.design.ru/).



1С
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Рыцари Морей
НОВАЯ МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «КОРСАРОВ» И «ВЕКА ПАРУСНИКОВ II»
Масштабные военные сражения
Мощный редактор миссий и кампаний
Более 20 видов кораблей
Более 25 сценариев для
многопользовательской игры
Красочные спецэффекты
ФИРМА «1С»
© 2002 ФИРМА «1С», © 2002 АКЕЛЛА
akella
ЖДИТЕ ВЕСНОЙ



PC

GEARBOX: НУЛЕВАЯ КОНДИЦИЯ

Готовящийся к выходу в свет Counter-Strike: Condition Zero на данный момент является одним из самых ожидаемых и наиболее спорных проектов в игровой индустрии. На любом фанатском сайте в Сети можно найти такое количество разнообразных мнений об игре, что становится непонятно, кому верить. Чтобы получить точное представление о потенциальном хите, мы обратились с вопросами к наиболее достоверному источнику — главе компании Gearbox Software Рэнди Пичфорду.

Илья Сергей
kogotok@gameland.ru
Михаил Новиков
mnn@gameland.ru

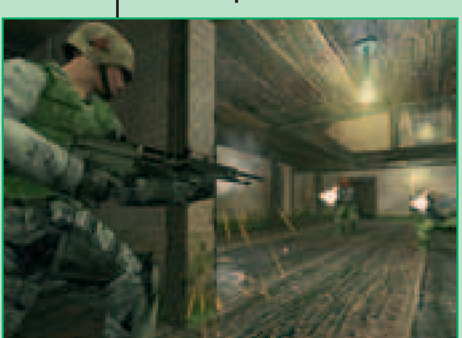
Жанр: tactical FPS **Издатель:** Sierra **Разработчик:** Valve Software/Gearbox Software **Количество игроков:** до 32
Онлайн: http://www.cs-conditionzero.com/ **Требования к компьютеру:** PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель **Дата выхода:** 28 августа 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9221

«Страна Игр»: *Дополнения к Half-Life от Gearbox, как нам кажется, сумели сохранить дух игры-прародительницы благодаря узнаваемой атмосфере и неплохому сюжету. Планируется ли какая-нибудь сюжетная канва в single-режиме **CS:CZ**?*

Рэнди Пичфорд: Пока мы особенно не распространялись о сюжетных перипетиях **Condition Zero**, планируя сделать игрокам небольшой сюрприз. Все прояснится непосредственно во время игрового процесса. Можете не волноваться, мы не подкачаем. Несмотря на то что Valve и Gearbox любят экспериментировать с новыми идеями, мы все равно были и остаемся людьми, создавшими игры вселенной Half-Life. Непонятно только, почему народ так активно интересуется, будем ли мы вводить в игру ролики для передачи некоторых сюжетных моментов.

Не забывайте о такой штуке, как простреливаемые стены, особенно во время боев в помещениях.





HUD совсем не изменился. Может, оно и к лучшему.

СИ: *Какие изменения внесены в старый добрый движок Half-Life, на котором создается игра?*

РП: Мы сильно доработали движок Half-Life с упором на больший реализм отображения игровых объектов. Но высокое качество картинки, как известно, палка о двух концах. В первую очередь мы заинтересованы в том, чтобы игра была доступна всем, и ею могли насладиться в том числе и владельцы не очень сильных машин. А вообще без ложной скромности могу заметить, что после переработки графическая сторона движка Half-Life заблистала новыми красками. На суд публике уже вынесено несколько скриншотов, которые, по-моему, гово-

Будут в игре и карты-римейки. Этот скриншот отсылает нас к небезызвестной cs_arabstreets.





Если не ошибаюсь, это зал ожидания аэропорта. А значит — снова ждем миссии по очистке самолета от террористической грязи.

рят сами за себя. Если не верите, убедитесь сами.

СИ: *Будут ли введены новые режимы в multiplayer? Или, может быть, старые подвергнутся изменениям?*

РП: В одиночной игре встретится несколько новых модификаций, но мы пока не уверены, стоит ли вводить их в многопользовательский режим Counter-Strike, не испортят ли они его. Неизвестно, как на это отреагирует играющая братия. Мы обязательно вернемся к этому вопросу позже, когда проект пройдет финальную стадию тестирования и определимся с нововведениями на 100%.

СИ: *Не секрет, что миссии будут происходить в разных уголках земного шара. В свете этого, какое влияние на игровой процесс будут оказывать климатические условия?*

РП: Театром боевых действий служат шесть «горячих точек», разбросанных по всей планете. Игроки смогут порезвиться, к примеру, в тропических лесах Южной Америки, на севере России (тут будет уйма снега в городских ландшафтах), в Средней Азии (сухие песчаные бури и пустыни обещают массу новых ощущений) и на азиатском востоке, где весьма дождливая погода и густо застроенные городки. Главным образом климат будет влиять на дальность обзора и скорость перемещения ваших подразделений. На самом деле, в **Condition Zero** основной акцент сделан на боевые действия, так что погодные условия по большей части введены чтобы создавать необходимую атмосферу, а не оказывать сильное влияние на игровой процесс.





Масштабность боевых действий в Condition Zero будет возведена на новый уровень.

СИ: *Расскажите о ботах в **CS:CZ**. Сумеют они заткнуть за пояс творение Стивена Полжа?*

РП: Многотрудный путь формирования AI в **Condition Zero** начался с оценки всех известных нам игровых ботов — включая не только официальные образцы, но и экземпляры, созданные весьма талантливыми любителями-ботоделами. По нашему мнению, лучшим ботом для Counter-Strike сейчас является PODBot, автор которого теперь активно с нами сотрудничает. С тех пор как мы начали работу над **Condition Zero**, искусственный интеллект стал нашей постоянной заботой. Впрочем, на данный момент могу с уверенностью заявить, что игроки будут приятно удивлены способностью компьютерных бойцов адаптироваться в окружающих условиях и реагировать на постоянно изменяющуюся обстановку.

СИ: *Поговаривают, что в создании **CS: CZ** принимают участие некоторые знаменитые личности. Расскажите о них подробнее.*

РП: Я не уверен насчет знаменитостей, но в Gearbox Software на данный момент работает большая часть разработчиков оригинального Counter-Strike. **Condition Zero** – плод коллективного творчества многих талантливых дизайнеров из CS Team, таких, как Крис Оти (Chris Auty автор карты Aztec), Дейв Джей (Dave J, бессмертный Dust), братья Coombe (Torn), Хоббит (Hobbit, создатель Prodigy) и многие другие.



Разработчики обещают порадовать нас разными архитектурными изысками. Например, такими как этот домик в восточном стиле.

Также не следует забывать, что в Gearbox Software трудятся уже далеко не новички в своем деле. К примеру, наш главный дизайнер уровней Майк Вордвел (Mike Wardwell) принимал участие в создании Quake, Unreal, SiN — это не считая все проекты Gearbox. А наш арт-директор Брайна Мартель (Brian Martel) уже более 10 лет принимает участие в создании игр-хитов: его первым проектом была Civilization. Мы познакомились, когда работали в 3D-Realms над Duke Nukem 3D. В нашей команде наберется еще с десяток людей с таким же послужным списком.

Большим испытанием было для нас соединение в одной команде как ветеранов Gearbox, так и талантливых новичков, которые помогли сделать Counter-Strike тем, чем он является сейчас. Я думаю, **Condition Zero** станет воплощением талантов делавших его людей и не разочарует ни фэнов Counter-Strike, ни просто любителей хороших игр. END

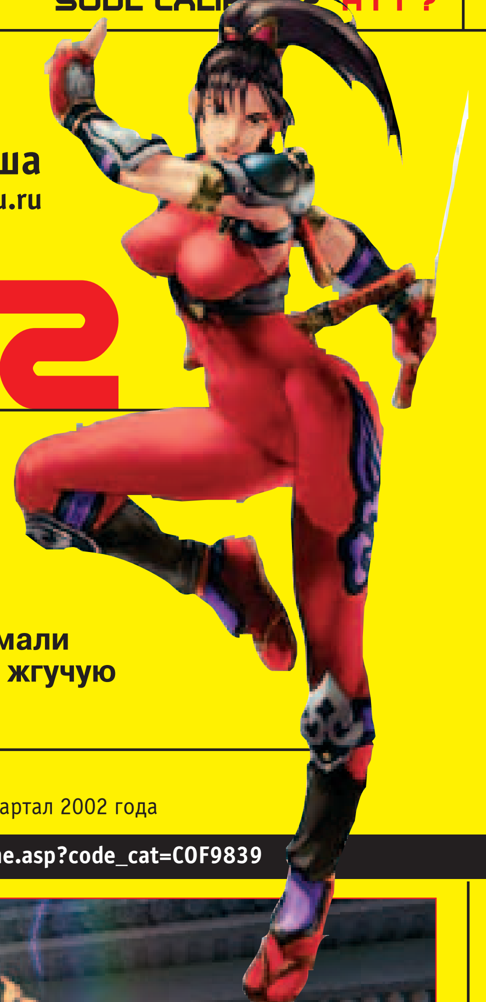


Технология по улучшению качества изображения, прекрасно зарекомендовавшая себя в Blue Shift, будет использована и в Condition Zero.

GC,PS2,XBOX

SOUL CALIBUR 2

Константин Груша
zoi@otaku.ru





Затаив дыхание, восхищенная публика ждет продвижения жанра вперед, а Namco всеми правдами и неправдами подогревает ажиотаж вокруг слегка затянувшегося в производстве сиквела классической серии Soul Edge/Soul Calibur, подкидывает новые скриншоты, ролики и прочие спойлеры. Японские фанаты во время аркадной выставки AOU2002, проходившей в Токио конце апреля, с ночи занимали очереди к автоматам со свежайшей демо-версией игры на жгучую зависть мировой геймерской общественности.

Жанр: fighting **Издатель:** Namco **Разработчик:** Namco Versus Team
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.namco.com/games/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9839

Затем, в начале мая, последовала новая редакция игры: так называемая Version 0.79 — с рафинированным геймплеем и новыми игроками. Как и ожидалось, **Soul Calibur 2** работает на System 246 – аркадном чипсете, аналогичном «железу» PS2. В демке игрокам были доступны следующие персонажи: Астарот, Найтмер, Мицуруги, Таки, Айви, Сяньхоа, Макси, Вольдо, Килик и новенькие Кассандра, Юнь Цунь и Талим с Рафаэлем. Про Цуня с Кассандрой читайте чуть ниже, а о Рафаэле же нам по-прежнему почти ничего не известно: заметно, что дерется он классической европейской рапирой, но официальную «легенду» бойца Namco выдавать пока не торопится.

В конце января этого года Namco окончательно дала добро на создание полнометражного художественного фильма Soul Calibur. Общая атмосфера загадочности и многозначительных недомолвок, присущая игровым проектам, сохраняется и вокруг будущей киноленты. Режиссером фильма, вопреки всем ожиданиям, станет не Цуй Харк, а Саммо Хунг. Ему же достанется и главная роль. Более того, впервые за много лет в компании с Хунгом снова будут сниматься Юэнь Бьяо и вроде бы даже сам Джеки Чан!



Айви капитально не повезло – попала под суперраздачу!

Отбор персонажей для будущей игры Namco проводила на основе опросов фэнов серии. Общее число заявленных бойцов уже приближается к двадцати, так что команде разработчиков придется изрядно потрудиться, чтобы ввести в игру всех обещанных персонажей. Интересно, что среди представленных в демке героев были в основном «старички». Кто, если не мы, расскажет вам о тройке новых героев, парочка из которых, правда, присутствовала лишь в виде «запертых» портретов на экране выбора игрока?

Фань Юнь Цунь (Phan Yung Tsung), воспитанник той же школы, что и Hwang Sung Kyung — знатный корейский таэквондист. К жизни такой его привела нелегкая военная судьба — ни матери, ни отца, из вроде как родни один учитель, да еще и начальство все время норовит отправить в вооруженный набег на Японию. Прознав от друга, что где-то в далекой Европе якобы существует меч, способный избавить





Рафаэль развлекается во дворе буддистского храма.

его страну от напастей, он, молодой да ранний, сбежал с пиратами и отправился за Soul Edge.

Тарим (Tarim) — тихая 15-летняя филиппинская жрица, виндмастер. В один не такой уж прекрасный день в воздухе явственно запахло жареным: некто принес в ее деревню странный металлический обломок (если кто не помнит, по сюжету самой первой игры Софитии удалось уничтожить один из двух клинков Soul Edge). Старейшины отправляют девушку вернуть на историческую родину металл, пока из-за него не начали гибнуть люди.

Кассандра Александра (Cassandra Alexandra) — младшая сестра Софитии! Оракул напророчил новые несчастья миру вообще и Греции в частности, если она не отправится на поиски проклятого меча и не уничтожит его. Совершенно непонятно, каким образом в одной и той же игре уживутся две сестры, которые, между прочим, владеют одним и тем же оружием — Namco опубликовала досье Кассандры еще до выхода демки и опрометчиво внесла в ее легенду упоминание оружия Софитии. Так и представляются две сестры, меняющиеся доспехами перед каждым боем.



Продюсер и автор идеи игры Хироаки Йоторияма (Hiroaki Yotoriyama) в своих интервью делает пространные намеки на то, что часть персонажей станет доступна только после прохождения, и на то, что, возможно, в **SC2** снова появятся какие-то герои из Tekken (пошедшие по стопам Йосимицу — Namco придется объяснять это каким-нибудь пространственно-временным сдвигом). Впрочем, после Kingdom Hearts и таможних Дональда Дака в обнимку со Скволлом Леонхартом нас уже ничего не должно удивлять...

Что касается геймплея, то здесь **SC2** мало чем отличается от



Заматеревший Мицуруги похож на Хаомару из Samurai Spirits.

своей предшественницы, хотя несколько специфических изменений не заметить нельзя. Namco, как и раньше, отдает на откуп игрокам все четыре стороны света, предоставляя право бегать по арене в любом из восьми направлений. Сделано это в ущерб прыжкам (выполняющимся посредством блока+джойстик вверх), зато изрядно добавляет маневренности. Давно стало ясно, что такая система является наиболее удобным, логичным и естественным путем развития механики файтингов и создатели большинства трехмерных драк не откажут себе в удовольствии применить ее в своих будущих творениях. А еще надо обязательно добавить в сборную солянку хитро обустроенные боевые арены... Теперь они окружены стенами, и кое-где появились стратегически расположенные ямы (а на стенах — острые углы), падения в (и удары о) которые весьма чреваты для здоровья персонажей.

Боевая система подверглась изрядной перетряске: с некоторыми атаками придется расстаться. Что раздражало в стародавнем Soul Edge? То, что Сервантес двумя-тремя ударами мог порубить на куски чуть ли не любого персонажа, да и общая несбалансированность игры почти не оставляла надежды на победу персонажам, разнящимся в весовых категориях. В Soul Calibur баланс сил все еще оставался неравным, и лишь спустя семь лет после запуска серии разработчики наконец-то вняли здравому смыслу и постарались уравнять шансы. Разумеется, это не означает, что нам придется полностью отказаться от каких-нибудь «дзанкокукэнов» — просто в этот раз



Блок выполняется нажатием соответствующей кнопки.



МНЕНИЯ БЫВАЛЫХ

Мы попросили ответить на вопрос «что вы ждете от SCII?» настоящих асов первой части игры, регулярно устраивающих внутриредакционные мини-турниры.

Сергей Лянге, технический директор (game)land:

«От Soul Calibur II я жду немного. ;-) По крайней мере, все мои ожидания вполне приемлемы и не требуют больших усилий для реализации. Улучшенная графика, больше бойцов (хотя бы раза в два), дополнительные приемы (типа DoA3-шных перехватов), интересный режим квестов, новые костюмы и оружие, возможность играть вчетвером...».

Михаил Разумкин, главред «Official PlayStation Россия»

«Основным моментом, который я бы хотел увидеть в новой игре, является более тщательный подход к игровому балансу. Также не помешало бы увеличить различия между боевыми стилями героев (ни для кого не секрет, что практически каждый боец в первой части имел свою пару) и, конечно, добавить каждому персонажу несколько действительно различных костюмов. Что еще? Наверное, значительным шагом вперед станет интерактивность арен и появление в них стен, а главное — простое и доступное их использование. Надеюсь, нам не придется более выстукивать чечетку на джойстике ради получения какого-нибудь действительно достойного или зрелищного удара. И уж если это останется, то такой удар должен снимать как минимум половину жизни противника, иначе все опять сведется к примитивным тычкам, от применения которых так страдает наш дорогой технический директор».

Сергей Покровский, главред «Хакера»

«Я жду от второго «Калибура» большей реалистичности в движениях персонажей. Мне хочется, чтобы персонажи были более пластичными при получении удара, при падении, при движениях и прыжках. Также я просто мечтаю об adult mode, который будет включать кровь, мозги по асфальту, мясо, мясо, мясо :). Очень хочется какие-нибудь фишки из старых игр — например, то же Fatality из «Мортал Комбата», в «Калибуре» это вполне реально. Я, например, часто последним ударом делаю захват — это красивая смерть, но хочется чего-нибудь более экстравагантного».

Александр «Холод» Черных, главред «Хулигана»:

«Я всегда играл Nightmare'ом – как-то мне приятно рассекать воздух огромным агрегатом и орать на соседей по джойстику страшным голосом. Главное, чего я от второго «Калибура» жду – это правильных теток (то есть они и в первом правильные – главное, чтобы их не испортили). А еще хотелось бы завести какую-нибудь секретную комбинацию клавиш, чтобы можно было теток на арену голыми выставлять. Или, на худой конец, в нижнем белье. В общем, больше голых женщин от «Soul Calibur II». А остальное как-нибудь сладится».

Алик Вайнер, арт-директор «Official PlayStation Россия»

«Soul Calibur II – заманчиво. В первую часть я играю до сих пор и не знаю ей конкурентов. И, казалось бы, вторая часть должна быть круче: больше экшна, героев, искр и огненных шлейфов. Но... продолжение замечательной игры, скорее всего, доберется до нас в инкарнации для PlayStation 2. И тут – прямо кость в горле: на руки надеваются наручники в виде джойстика от PS2, играть на котором в файтинг очень неудобно. Диск с игрой нужно комплектовать джойстиком от Dreamcast, и тогда это будет вещь!».



почти весь набор спецударов изменен, что вызвало сначала возмущение, но потом все больше одобрение со стороны хардкорных геймеров.

Soul Calibur 2 — это, естественно, «повесть о мече». Напомним, что сюжет серии вращается вокруг пары кладенцов под названием Soul Edge. На Востоке считают, что у любого клинка есть душа: Масамунэ, Мурамаса — все это лишь немногие и самые известные из почитаемых там мечей. Так вот, Soul Edge — меч со злой душой, имеющий дурацкую привычку подчинять себе помыслы и управлять действиями владельца (Зигфрид, ау?). У каждого из героев игры свои претензии к Душегубу — Мицуруги так рисом не корми, дай зловредные клинки поломать да подальше раскидать, а кое-кому алкается мирового господства, даром что шестнадцатый век на дворе и глобализация только-только начинается.



Спецэффекты в лучших традициях Namco: ярко, броско, весело!



В который раз приятно констатировать, что графика удивительная. В свое время Soul Edge был на уровне лучших 3D-файтингов для PS one, а Soul Calibur для DC был лучше многих вышедших и после него игр. **SC2** безошибочно узнается как его прямое продолжение. Детальнейшие пейзажи заметно превосходят качеством даже огромные арены из знаменитой Dead or Alive 3 для Xbox. Модели персонажей выглядят еще лучше, чем на Dreamcast: они избавились от режущих глаз «неправильных» углов в суставах; а анимация взяла высоту прямо-таки запредельную. Освещение, динамические эффекты, высочайший уровень проработки текстур — все это выходит покруче VF4 и Tekken 4, а что будет когда талантливые японцами из Namco начнут «вылизывать» игру до невообразимого совершенства домашнего релиза — страшно подумать!

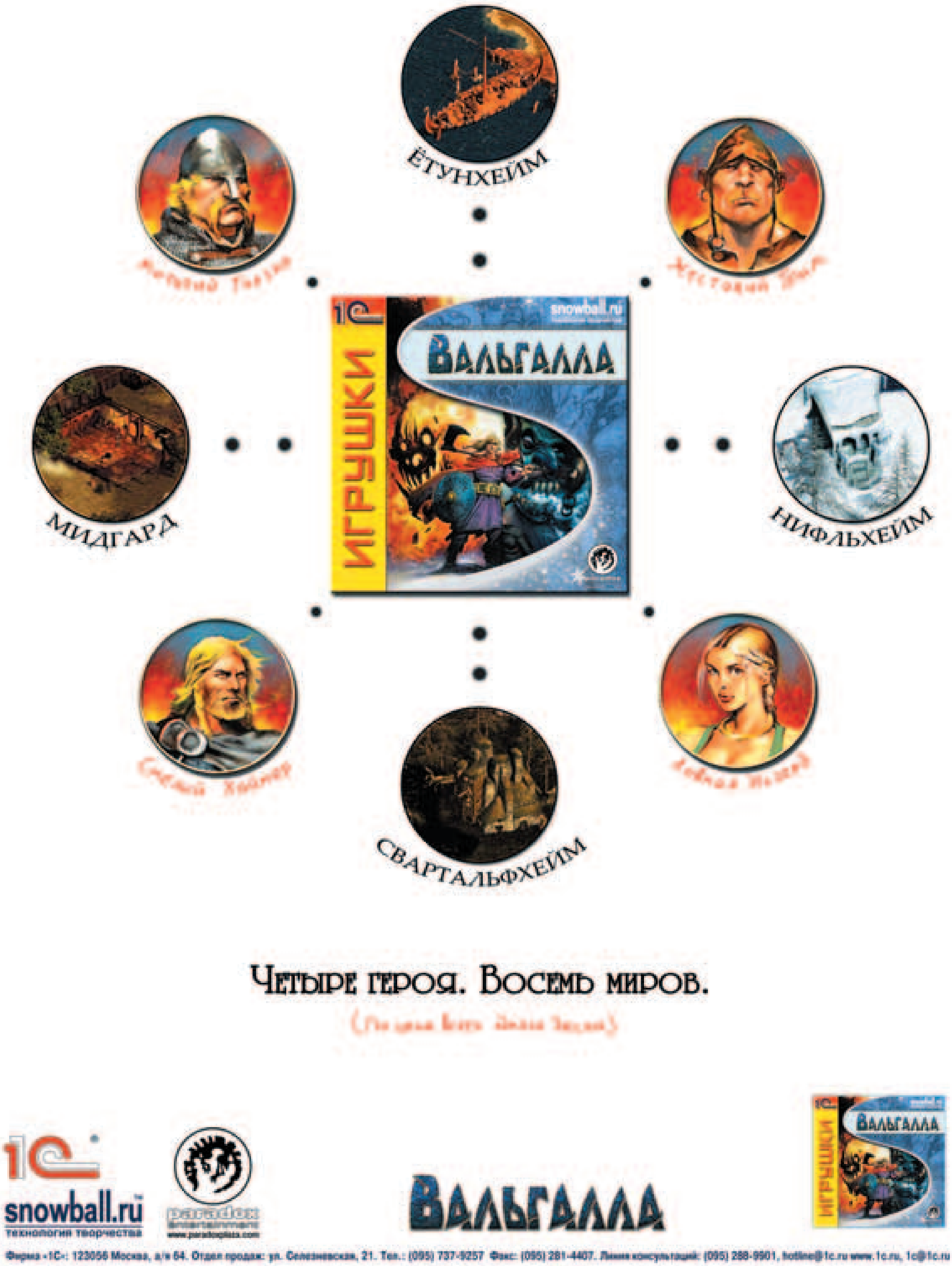




Заклинательница стихий Тарим –«правильная тетка» (с) Холод.

Namco свою работу знает, настроены они серьезно, и **SC2** в конце года имеет все шансы стать лучшим и самым продаваемым представителем жанра, особенно учитывая его кроссплатформенность.

Да, Йоторияма сообщил, что хотел бы видеть свое детище еще и на GBA...

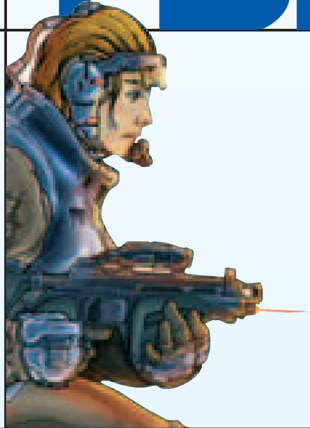

ЁТУНХЕЙМ
МИДГАРД
НИФЛЬХЕЙМ
СВАРТАЛЬФХЕЙМ
1С
snowball.ru
ИГРУШКИ
ВАЛЬГАЛЛА
Четыре героя. Восемь миров.
snowball.ru
технология творчества
paradox entertainment
www.paradoxplaza.com
ВАЛЬГАЛЛА
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

SMS

ЛАБИРИНТЫ УДАЧИ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru



За 2001 год в мире было отправлено около 200 миллиардов SMS-сообщений. Если поделить это число на количество жителей планеты Земля, получится, что каждый отправил за год около 40 SMS-сообщений. А учитывая, что обладателей мобильных телефонов в сотни раз меньше, да и балуется «эсэмэсками» в основном молодежь, делаем вывод: SMS — идеальная среда для игр. Гипербола.

Комплект «Лабиринты Удачи» состоит из пяти карт. Это «Амулет Фараона», «Сокровища Эльдорадо», «Тайна Атлантиды», «Охотники за террористами» и карта для суперигры «Звездный Патруль». У каждой карты — свой сюжет, эстетика и предыстория. Играть на «Звездном патруле» можно будет только после прошествия всех остальных карт и наличия определенного количества очков.

Жанр: SMS-games **Издатель:** Никита **Разработчик:** Никита
Количество игроков: до 2 **Онлайн:** http://www.nikita.ru/sms/ **Дата выхода:** май 2002 года

Несколько портят столь оптимистичные игровые горизонты минимальнейшие возможности, предоставляемые службами SMS-сообщений: 160 символов , куда входят только латинские буквы — и все. Никакой графики, не говоря о звуке. Поэтому игры посредством SMS могут быть сугубо текстовыми. В компании «Никита» нашли элегантное решение проблемы отсутствия





графики — в их новой SMS-игре «**Лабиринты удачи**» весь арт вынесен на глянцево-полиграфическую основу.

Что, запутал я вас? «О чем гутаришь, товарищ?». Уверяю, что первая многопользовательская SMS-игра от «Никиты» стоит того времени, которое вы потратите на чтение этой статьи. Но прежде чем начать смаковать подробности, я, с вашего позволения, проведу небольшой ликбез касательно SMS-игр в нашей жизни.

Mobile fun

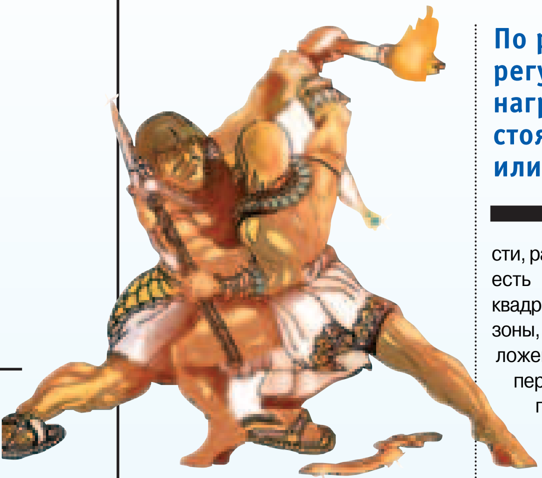
Почти каждый уважающий себя GSM-оператор предлагает своим клиентам некоторый набор SMS-игр. На первых строчках хит-парадов всех операторов значится игра, позволяющая клиентам сети знакомиться друг с другом. Названия у нее самые разные — от банального Dating до замысловатого Love-O-Matic-Machine. Возможности у разных вариантов также отличаются: некоторые игры просто выбирают случайного абонента по принципу соответствия полов, некоторые же предлагают заполнить мини-анкету с требованиями, предъявляемыми к избраннику. Собственные варианты «службы знакомств» есть, кстати, и у московских операторов МТС и Beeline. Разновидностью этой забавы является мобильный вариант игры в «бутылочку», когда вам «выкидывают» совершенно случайного суженого-ряженого.

На первых строчках хит-парадов всех операторов значится игра, позволяющая клиентам сети знакомиться друг с другом. Названия у нее самые разные — от банального Dating до замысловатого Love-O-Matic-Machine.

Обитатель второго места хит-парада по замысловатости недалеко ушел от лидера: чрезвычайно популярным является мобильный вариант народной забавы «любит — не любит». Вы посылаете сообщение с именем вожделенного человека, и вам присылают в ответ что-нибудь вроде «*Маша очень-очень тебя любит!*». Послав несколько имен, рискуете нарваться на сообщение типа «*Маша тебя сильно-сильно любит! И Марина тоже, но меньше*». Именно так работает эта «игра» в варианте английского оператора Orange.

Третье место делят всевозможные игры на эрудицию: вы по очереди отвечаете на несколько присылаемых вам вопросов. У оператора Vodafone есть даже собственный вариант «Кто хочет стать миллионером?». Оператор Vizzavi предлагает игры по тематикам: например, фанаты мыльных опер могут прове-





По результатам игрищ в «Лабиринты» регулярно и довольно часто будут проводиться награждения победителей. Призы весьма стоящие: например, карта оплаты на $60 или навороченный мобильный телефон.



рить свою эрудицию на вопросах о самом длинном сериале. Вообще, удовольствие на любителя.

Можно, правда, найти и более оригинальные игры. Например, компания Tiscali предлагает завести SMS-тамагочи — отдавать команды на кормежку и попойку вы сможете посредством сообщений.

Как видите, подавляющее большинство современных SMS-игр заключается в банальной цепочке «вопрос-ответ», что надоедает очень быстро. Да и кто станет играть в «Кто хочет быть миллионером?», если призов все равно нет?!

Занавес поднимается

Вот мы и подобрались к главному. Московская компания «Никита» выходит на рынок SMS-игр со своим новым проектом «**Лабиринты удачи**» (фанфары, диджей сводит брейкбит).

Суть его проста, как и все гениальное. Приобретя коробку с игрой, вы получите в свое распоряжение пять очень красивых, красочных карт. Вы и ваш соперник стартуете в разных местах карты и начинаете искать клад, координаты которого даются вам перед началом игры. Цель игры — найти клад и добраться с ним до выхода из карты. Как видите, все элементарно. Как это работает? Читайте дальше.

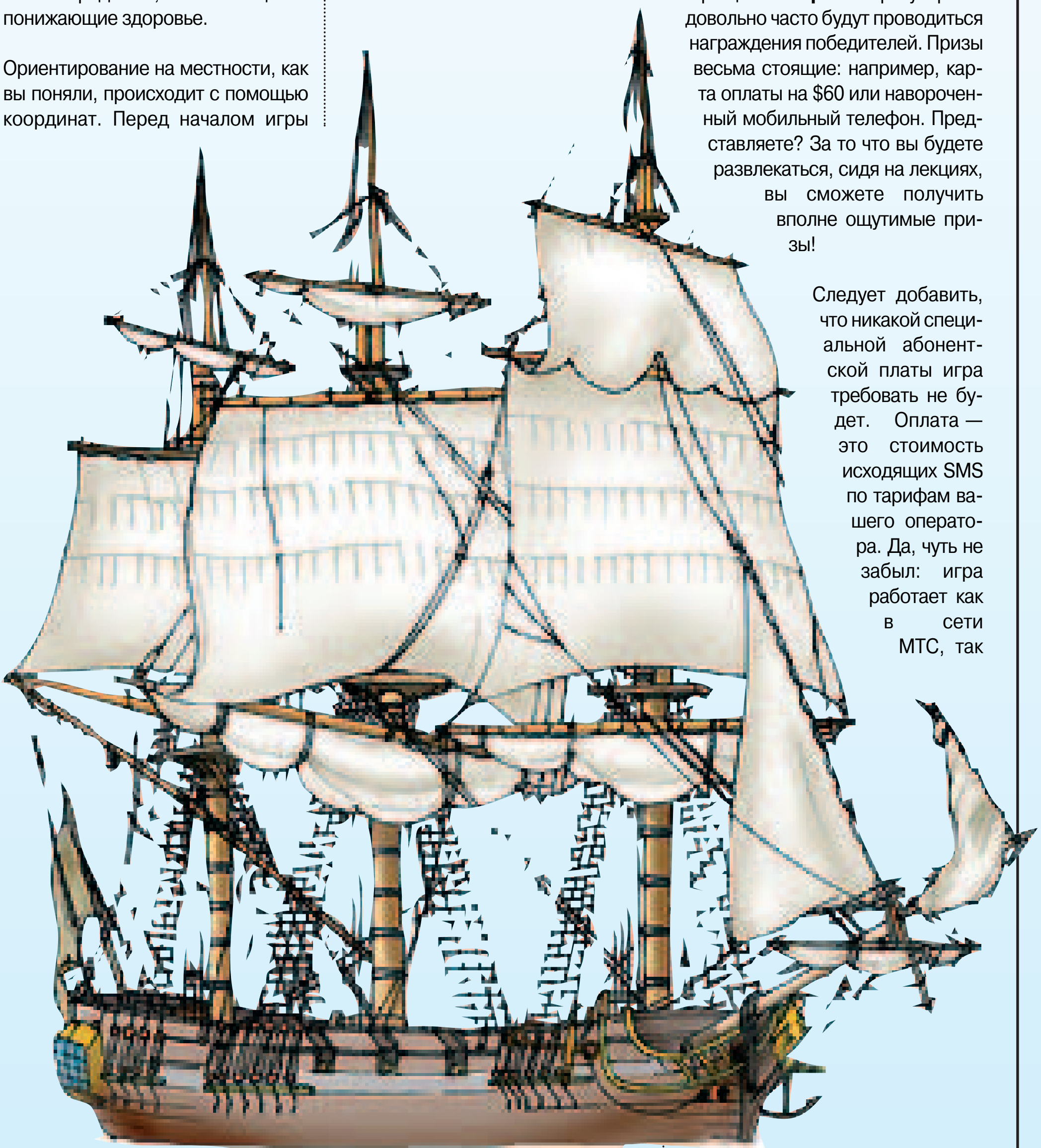
На картах изображен план местности, разделенный на 32 клетки — то есть карты представляют собой квадраты 6х6. Карты поделены на зоны, в каждой из которых расположено по одному вражескому персонажу. Персонаж способен передвигаться в рамках своей зоны. На карте также находятся разнообразные предметы, повышающие и понижающие здоровье.

Ориентирование на местности, как вы поняли, происходит с помощью координат. Перед началом игры вам приходит сообщение, определяющее положение вашего героя, положение клада и выхода из карты. По ходу движения сначала к кладу, потом к выходу вам наверняка попадется какая-нибудь ловушка, местный абориген или ваш соперник, с которыми придется померяться силами. Если вас не убили и клад в ваших руках, то по достижении точки выхода вы считаетесь победителем.

Как видите, все очень просто. Управление перемещением героев реализовано на редкость удобно: вы просто посылаете цифру, соответствующую направлению вашего движения (1 — вверх-влево, 2 — вверх, 3 — вверх-вправо, 4 — влево... и так далее). После этого ваш персонаж перемещается на одну клетку. Кстати, игра не походовая, а самая что ни на есть real-time, поэтому ожидать хода соперника категорически воспрещается. Уже представляете, как будет выглядеть процесс игры? Да, игрок будет лихорадочно жать на кнопки и лазить по меню телефона, чтобы поскорее отправить заветную SMS-ку.

Кстати, на первых порах можно будет играть и с компьютером. Тут мы приближаемся к системе подсчета очков «**Лабиринтов Удачи**»: за каждую выигранную игру вы получаете некоторое их количество. При игре с компьютером оно зависит от уровня сложности, но это количество все равно ниже, чем при игре с живым соперником. Внимание, самое главное: по результатам игрищ в «**Лабиринты**» регулярно и довольно часто будут проводиться награждения победителей. Призы весьма стоящие: например, карта оплаты на $60 или навороченный мобильный телефон. Представляете? За то что вы будете развлекаться, сидя на лекциях, вы сможете получить вполне ощутимые призы!

Следует добавить, что никакой специальной абонентской платы игра требовать не будет. Оплата — это стоимость исходящих SMS по тарифам вашего оператора. Да, чуть не забыл: игра работает как в сети МТС, так и в сети Beeline. К сожалению, играть с соперниками из другой сети не удастся.



Вывод: ребята, все в «**Лабиринты**»! Когда вы будете держать этот номер, комплект карт уже поступит в продажу в крупнейшие дилерские сети по весьма и весьма либеральной цене. Все, бегу играть на своей любимой карте «Тайна Атлантиды». Ну и кто против меня?.. END

PR-менеджер «Никиты» Павел Юпатов настоятельно рекомендовал всем игрокам тренировать пальцы и учиться обращаться с телефоном — результат поединка напрямую зависит от скорости ваших действий с мобильным. Также очень важен большой объем памяти, отводимой в телефоне под хранение сообщений. Не забывайте удалять старые SMS, чтобы они не мешали приходить новым!

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

FIRESTARTER

Компания GSC Game World анонсировала новую игру. Если этот факт сам по себе не вызывает у вас энтузиазма, значит вы каким-то образом пропустили «Казаков», Venom и не читали наши материалы, посвященные American Conquest, Arlandia и Hove Race. Впрочем, всему миру хватило одних «Казаков», чтобы убедиться, что GSC Game World — разработчик экстракласса.

Жанр: FPS **Издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** GSC Game World **Количество игроков:** до 8
Онлайн: http://www.firestarter-game.com/ **Требования к компьютеру:** не объявлены
Дата выхода: I квартал 2003 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11612

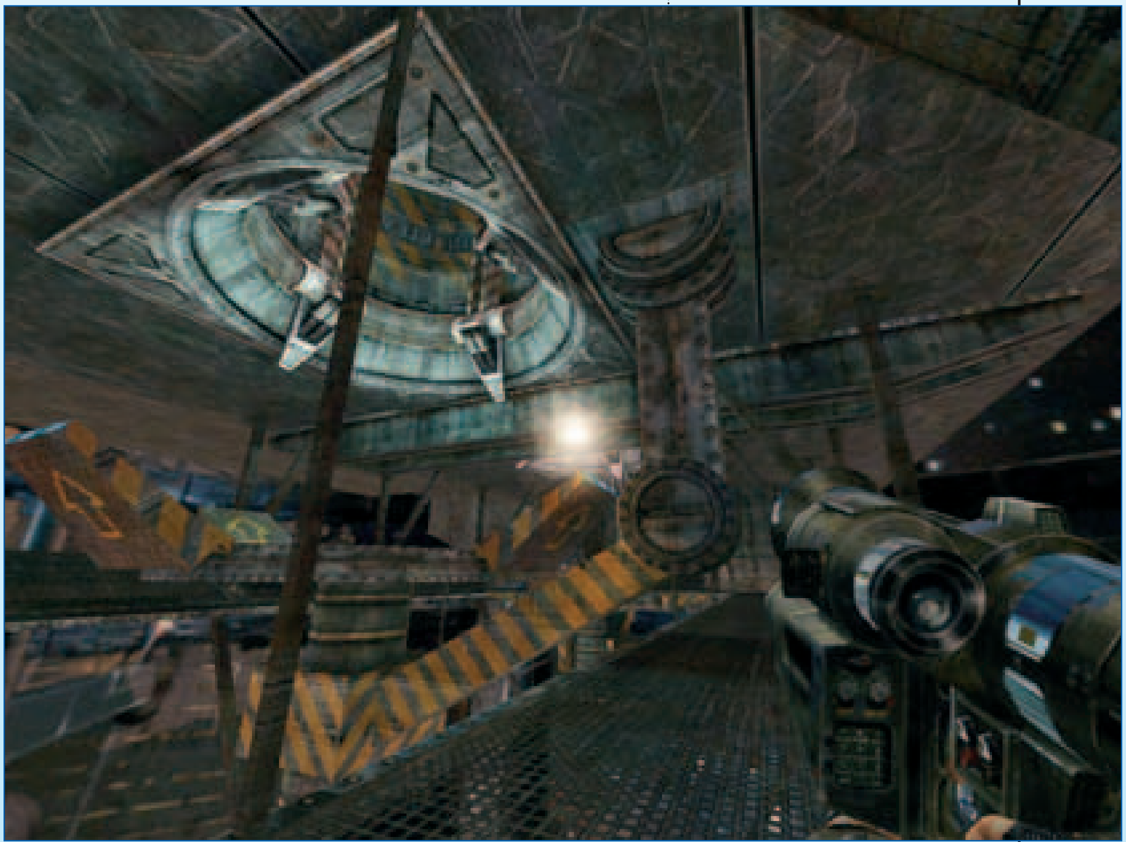
Их новый проект — **FireStarter**, футуристический FPS. Наши разработчики по традиции создали весьма оригинальный (по крайней мере, для FPS) сюжет. Время действия 2010 год. Наш герой каким-то образом умудрился попасть в ловушку, устроенную машиной под названием **FireStarter**, специализирующейся на создании виртуальных миров. Вернее, в ловушку попал не сам герой, а только его сознание. Теперь он должен участвовать в некой смертельной игре. И все было бы ничего, да в памяти **FireStarter** оказался вирус. Под его зловредным влиянием подлая машина по наглому изменила правила игры, так что теперь нам необходимо закончить ее за 48 часов (судя по всему, реального времени).

В начале игры мы выбираем себе класс героя. Их доступно пять штук. Традиционно представитель каждого класса обладает отличными от других характеристиками и, что важнее, умениями. Какие конкретно скиллы нам доступны, пока не ясно, но можно предположить, что связаны они будут с умением обращаться с тем или иным оружием. Дело в том, что стволов будет 20 видов, и вряд ли нам дадут их все и сразу. В процессе прохождения игры мы получаем очки, которые потом расходуем на повышение базовых характеристик. Несмотря на ролевые элементы, разработчики уверяют, что **FireStarter** – это чистейший action (так что, скорее всего, различия между классами героев будут не так уж и велики). Приятно, что на каждом из уровней нас поджидает некое задание: продержаться определенное время под обстрелом, уничтожить какое-либо устройство, отстрелить кому-нибудь голову и т.п. А вот в многопользовательском режиме позволят посмотреть на мир печальными глазами монстров. Хочется надеяться, что это подразумевает не просто ношение скина.

Технологически все должно быть на самом высоком уровне. Обещаются динамическое освещение и тени, вершинные и пиксельные шейдеры (готовьте компьютеры!), процедурные текстуры, аппаратный T&L и т.д. В пресс-релизе сказано, что игра поддерживает возможности GeForce3 и 4. Видимо, ближе к выходу скажут, что на самом деле она под них оптимизирована. Как видите, должен получиться симпатичный и вкусный FPS. Любопытный сюжет, оригинальная структура миссий, нововведения в мультиплеере — в общем, если аппаратные требования не будут слишком высокими, игра будет весьма успешной (*к 2003 году GeForce4 будет стандартом — прим. ред.*).

Сразу видно – эту пушку делали с душой!



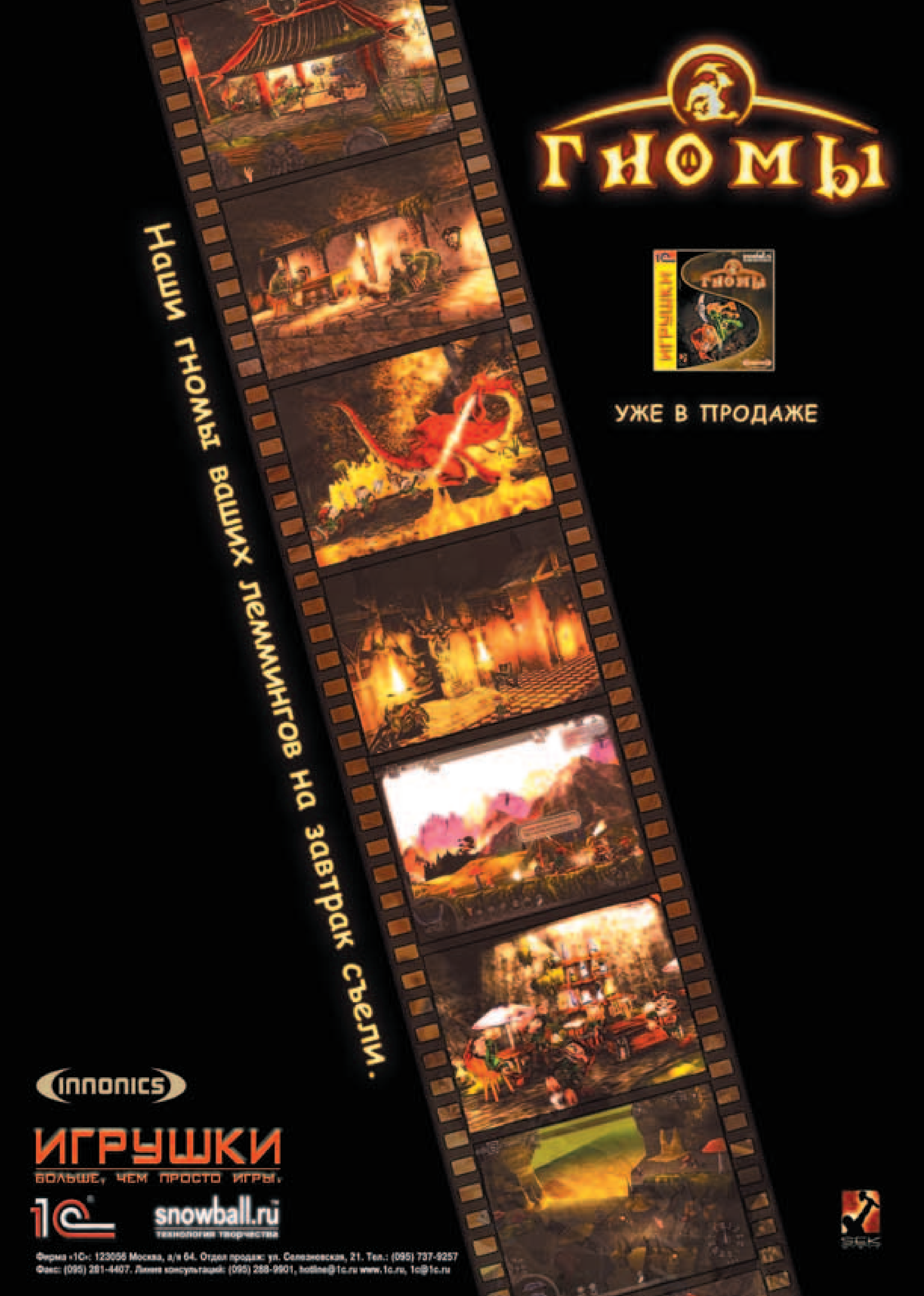


Темные скриншоты всегда настораживают. Не скрывают ли от нас какие неприглядности?

Пока о высокотехнологичности FireStarter судить трудно.



Наш герой умудрился попасть в ловушку, устроенную машиной под названием FireStarter, специализирующейся на создании виртуальных миров. Теперь он должен участвовать в некой смертельной игре.



Гномы
Уже в продаже
Наши гномы ваших леммингов на завтрак съели.
innonics
Игрушки
Больше, чем просто игры.
1С
snowball.ru
технологии творчества
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257
Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

XBOX

DEATHROW

Wren
wren@gameland.ru

Как и Sega в свое время, Microsoft для обеспечения своего детища хорошими продуктами ищет и всячески поддерживает новичков, пусть даже и не издавая их игры самостоятельно. Смогут ли работники SouthEnd Interactive добиться такого же результата, как их соотечественники из Amuze? Вполне возможно.

Жанр: action/sports **Издатель:** Ubi Soft **Разработчик:** SouthEnd Interactive
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://www.southend-interactive.com/announcement.htm/
Дата выхода: осень 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11501



Ребята, помните: вы — команда!

Вряд ли стоит считать **Deathrow** полностью оригинальным продуктом, а сравнение его с Soccer Slam особенно поучительно. Веселый и добродушный аркадный футбол против жестокого мрачного и непонятного вида спорта — ну чем не символ противостояния концепций GameCube и Xbox? Можно вспомнить и о серии боевых футболов от Technos, но замечу, что на современном рынке видеоигр конкурентов у **Deathrow** почти нет.



Коня на скаку остановит...

Представьте себе: на поле выбегает не толпа мужиков, которых друг от друга отличить сложно, а всего восемь штук (по четыре на каждую команду). И за драки никто не будет удалять с поля, скорее наоборот: пацифисты покинут поле... на носилках. Конечно же, для победы нужно набирать очки за определенный период времени, но если противник играет лучше, можно просто сделать так, чтобы в его команде некому было выслушивать поздравления судей. Наверное, немного жаль, что на игру нельзя будет брать тяжелое вооружение, да и магией вряд ли спортсмены владеют. Но и помахать руками-ногами интересно: обещают реализовать чуть ли не полноценный файтинг. По идее, искусственный интеллект должен быть на высоте — команда компьютера будет работать слаженно, бойцы... то есть, тьфу, спортсмены при необходимости всегда друг другу помогут. Весело?

Для победы нужно набирать очки, но если противник играет лучше, можно просто сделать так, чтобы в его команде некому было выслушивать поздравления судей.

Второй аспект игры — менеджмент команды. Скорее всего, многие атрибуты обычного спортивного симулятора будут опущены, вместо этого спортсменов придется лечить, тренировать, а при необходимости — покупать новых взамен погибших. На все это расходуются деньги, которые выдаются в случае победы на матче. Кстати, в игре будут присутствовать 130 спортсменов, различающихся как внешностью, так и характеристиками. Команд же — 13 штук, причем они снабжены даже предысторией — все как в лучших файтингах.

Выглядеть герои и игра в целом скорее всего будут просто замечательно, разумеется в том случае, если вам нравятся темные тона. На каждую модель спортсмена выделяется 7000 полигонов, а тела их построены на (страшно сказать) 55 костях! Это позволит сделать анимацию реалистичной... или забавной — это уж как разработчики решат. Но лица точно смогут выражать просто бурю эмоций — боль, злобу или радость. А уж какие эмоции посетят вас, если вы найдете 7 друзей — владельцев Xbox и воспользуетесь сетевым режимом (*не, ну как пошутил — ред.*).

Спорт будущего: «вытягиваем ножку влево...».



Разумеется, игра типична для Xbox, тем более что разработчики до этого работали только с PC, никак не с другими консолями. Именно этот факт вызывает легкие опасения — можно запросто испортить отличную концепцию неумением делать нормальные аркадные игры. С другой стороны, достоинства Xbox вроде встроенной поддержки сети и винчестера (разрешат импортировать в игру любую музыку!) используются полностью. А на это стоит посмотреть.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



The Shadow of ZORRO © 2001 Zorro Production inc. ZORROT. All rightsreserved. Publishing © Cryo 2001. Developed by In Utero. All rights reserved.
Тень Зорро. © 2001 Zorro Production inc. ZORROT. All rights reserved. Publishing © Cryo 2001. Developed by In Utero. © 2002 Nival Interactive, © 2002 АОЗТ «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

PC

МАШИНКИ

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru



Многого у нас в стране еще не знают, о многом не догадываются. Например, ничего у нас не смыслят в популярном западном развлечении — соревновании маленьких радиоуправляемых машинок. Эти совсем не детской стоимости аппараты разъезжают на своих маленьких колесах по разнообразным трассам и приносят своим обладателям массу удовольствия. Как ни странно, просвещение снисходит на наше отечество из весьма неожиданного места: российская команда Creat Studios разрабатывает игру, всецело посвященную этому экзотичному способу релаксации.

Жанр: action/racing **Издатель:** 1С **Разработчик:** Creat Studios **Количество игроков:** до 6
Требования к компьютеру: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
Онлайн: http://www.creatstudio.com/ **Дата выхода:** III квартал 2002 года

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11641

Для начала – несколько слов о разработчиках. Creat Studios, питерские ребята, несмотря на сравнительно небольшую известность среди отечественной играющей общественности, успели по крупному засветиться в западном игростроении – на их счету участие в таких проектах как The Sims (!), Battlezone, Revenant. А также изданная Cryo в 2000 году игра Millenium Racer. Плюс к тому Creat Studios создали анимационные ролики для таких игр, как Heretic II, Quake II M.P., Civilization: CTP, Spider-Man, Star Trek: Armada II и многих других. Очень неплохое портфолио. Игра от такой профессиональной команды просто не может разочаровать!

Завязка

«**Машинки**» не подкачали! А наоборот, буквально-таки очаровали вашего покорного слугу, с головой погрузив его в игровой процесс. Эти самые... машинки (по-другому, правда, и не назовешь) выглядят заманчиво по игрушечному, очень симпатично и жизнерадостно. При этом графика и технологии, примененные в игре, весьма и весьма «взрослые».

Физическая модель «**Машинок**» выглядит на уровне. Разумеется, в рамках общей «игрушечности». Джипики кувыркаются, отскакивают, деловито покачивают рессорами и мотают своими антеннами (вы еще не забыли — ведь перед нами радиоуправляемые модели!). Антеннам было уделено особое внимание, так как в их моделировании применялся собственный Creat'овский plug-in для 3DS Max, созданный для отображения человеческих волос.

«Машинки» не подкачали! А наоборот, буквально-таки очаровали вашего покорного слугу, с головой погрузив его в игровой процесс.



Раскраской автомобиля займется игрок.

Сергей Герасев из «1С» поделился своим опытом общения с компьютерными оппонентами: «Компьютерные гонщики вовсю мухлюют и отыскивают обходные пути, чтобы «срезать» трассу. Пару раз я следовал за соперниками — и каждый раз обнаруживал секретный путь! У них можно поучиться».

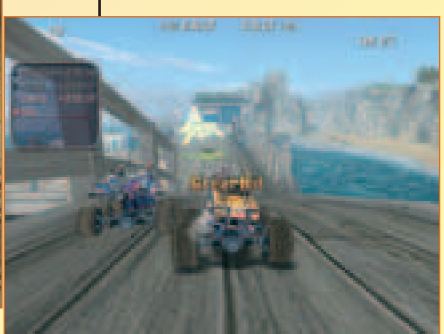


Каждая модель детализирована очень подробно: все колеса и механизмы работают вовсю и не стесняются этого показывать. Шины колес оставляют на песке и земле вполне отчетливые следы, а при резком повороте из-под колес вырывается замечательная струя песка. Корпуса машинок сильно подвержены загрязнению и после нескольких минут катания теряют блеск и превращаются в чумазых гонщиков ралли «Париж — Дакар». Впрочем, это дело поправимое: стоит лишь немного поплескаться в воде, как грязь сойдет и машинка снова обретет свой естественный блеск. При этом у моделей нет никакой системы повреждений. В самом деле, если у пластмассовой машинки ломается деталь, что с ней дальше будет? Правда, частые столкновения с инородными предметами могут вылиться в рестарт. На заработанные средства можно докупать новые примочки: обновлять двигатели, специальные колеса ставить, всякие там турбо-супер-ускорители… Причем все новые детали будут видны непосредственно в гонке.

Этот крабик вроде мирный, но все равно давить!



Здесь явно произошло ДТП.



Что в игре поистине великолепно — это трассы. Вернее, слово «трасса» здесь не совсем подходит. Мы свободно гоняем по участкам заселенной местности. Скажем, на пляже, кроме песка, находится куча всяких предметов: шезлонги, игрушки, спасательные вышки, вынесенные на берег буйки, крабы, чайки, люди… О, эти злые люди! Они почему-то сильно недолюбливают наши машинки и при первой же возможности их пинают. Иногда достаточно сильно, чтобы улететь в воду. Мне запомнилась девушка, которая с дьявольской методичностью отпихивала машинку подальше от себя, из-за чего я приехал последним. А местные крабы не прочь заехать клешней. Короче, окружающий мир просто кишит интерактивными деталями.

Шестиколесный аналог «Хаммера» — настоящий вездеход.



Красавец, не правда ли? А какая у него длинная антенна! Закачаешься!

Мне запомнилась девушка, которая с дьявольской методичностью отпихивала машинку подальше от себя, из-за чего я приехал последним.

Особенно эксцентрично смотрится трасса, где на настоящей автостраде нам приходится гонять вместе с автомобилями реальных размеров: если повезет, можно пронырнуть между колес встречного авто. А вот если не повезет… И поди потом доказывай, кто был виновником ДТП!

Да, и о музыке! В «**Машинках**» будет целых два саундтрека! Один был написан группой «Мастер», известным в отечественном андеграунде коллективом, лидером которой является бывший бас-гитарист «Арии». Второй саундтрек – произведение группы «Deadушки» — звучит в присущем этой команде электронно-синтезированном стиле. Саундтреки можно выбирать либо доверить игре смешивать их в случайном порядке.

Outro

Уверен, «**Машинки**» возьмут великолепный старт. Игра готова на 99%, но у нее остается одна небольшая деталь, над которой девелоперы будут колдовать все лето. Эта деталь – многопользовательский режим. Да-да, в финальном варианте можно будет гонять по «локалке» и Интернету. В связи с этим выход игры в России намечен на осень-зиму 2002 года.



PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Олег Коровин korovin@gameland.ru

КРЕСТОНОСЦЫ (CRUSADER KINGS)

Не успели мы оправиться от новостей о почти завершенном «Всеславе», поиграть во все недавно вышедшие игрушки от Snowball, как эта команда снова делает очередной громкий анонс. Snowball Interactive совместно со шведской студией Paradox Entertainment создают новую глобальную стратегию под названием «Крестоносцы» (Crusader Kings на западном рынке).

Жанр: strategy **Российский издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Paradox Entertainment/Snowball Interactive
Количество игроков: 8 **Онлайн:** http://www.snowball.ru/crusaders/ **Дата выхода:** IV квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.paradoxplaza.com/crusader.asp

Событие это знаменательно по многим причинам. Во-первых, это просто очень масштабный проект — мимо таких пресса не проходит (к слову, чуть ли не в тот же день, когда я узнал о существовании «**Крестоносцев**», на крупнейших западных сайтах уже были заметки о них). Во-вторых, совместная работа двух независимых компаний над игрой вообще событие редкое, а для российской индустрии — практически уникальное. Ну и в-третьих, любители «Европы» I и II (создателями которых и была Paradox Entertainment, а локализатором — Snowball) могут ликовать, потому что «Крестоносцы» создаются на основе именно этих игр.

Первоначально идея создания «**Крестоносцев**» пришла ребятам из Paradox. Произошло это на последнем этапе разработки «Европы II». Во многом на идею натолкнули сами игроки, активно обсуждавшие на форумах вопросы типа: «А что, если раздвинуть рамки игры?», «А как могла бы выглядеть «Европа», если бы был шанс играть не за страны, а за самих королей?» и т.п. Интересно, что параллельно с этим и разработчики из Snowball стали в свободное время обкатывать идею, скажем так, «раннеевропейской

> «Крестоносцы» — единственная на данный момент игра, в которой можно лицом к лицу столкнуться с Александром Невским, Ричардом Львиным Сердцем, Саладином, Людовиком Толстым, Олафом Голодным, Фридрихом Барбароссой и множеством других колоритных персонажей той эпохи.



Так может выглядеть интерфейс «Крестоносцев».
А может, как вы понимаете, и совсем по-другому — пока это только эскиз.

«Европы» — проекта, в котором роль персонажей — королей, пап, глав рыцарских орденов — была бы гораздо значительней. После опыта работы над «Всеславом» отказаться от привнесения в дизайн ролевого элемента оказалось довольно трудно. В результате в конце прошлого года во время одной из дружеских встреч Snowball и Paradox поделились друг с другом творческими идеями, нашли на удивление много общего и спустя всего несколько недель приступили к совместной работе над проектом, получившем имя «**Крестоносцы**».



Сергей Рожков, главный программист проекта, явно недоволен какими-то багами. Жить им осталось буквально полминуты.

Меня с самого начала мучил вопрос, почему же все-таки понадобилось разрабатывать игру совместными усилиями. Согласитесь, Paradox уже создал две весьма успешных «Европы», так что сомневаться в способности этих ребят самостоятельно родить новый проект не приходится. Да и Snowball тоже никогда не страдал от отсутствия прекрасных идей. Однако причины для сотрудничества все же были. В «Европе» наличествует превосходно сбалансированная и успевшая хорошо себя зарекомендовать игровая модель и разработчикам просто было интересно развивать ее дальше. К тому же, совместными усилиями разработку стало возможно завершить в приемлемые для обеих сторон сроки. Как прокомментировал Сергей Климов: «Paradox не был готов тратить еще три года на разработку следующего проекта. После пятилетней работы над «Всеславом» тратить еще четыре на новый не были готовы и мы, — вместе же наши команды идеально дополнили друг друга». Наконец, последняя причина: как говорят сами разработчики, «работать в интернациональном коллективе всегда интересно. Есть шанс запулить (в Paradox) русской пословицей и получить в ответ пару свежих шведских шуток».

«Стокгольмская и московская части команды тесно переплетены и иногда даже не поймешь, кто это тебе что-то такое интересное прислал в два часа ночи на чистом английском — то ли Борис Джоакиму отвечает, то ли Джохан Алекса спрашивает».

«**Крестоносцы**» — это стратегия, основанная на движке «Европы». В центр внимания попадает Старый Свет в период с 1066 по 1453 года — времена крестовых походов, борьбы церкви, государств и рыцарских орденов. Карта мира в игре ограничена территорией, простирающейся на восток примерно до Урала. Также она включает часть Персии, Аравийский полуостров и Северную Африку. В отличие от «Европы» здесь предстоит работать не столько на развитие империи, сколько на достижение престижа и завоевание богатства для своей собственной династии. Можно вспомнить слова Людовика XIV из более позднего периода: «Государство — это я!». В «**Крестоносцах**» государство — это мы.

В игре мы будем иметь дело с феодальными лордами и епископами, правящими в отдельных провинциях, которых будет гораздо больше, чем в «Европе». Нам будут противостоять и монголы, и три мусульманских халифата. Будут в игре и все религиозные военные ордены — Тевтонский, орден Тамплиеров, Иоаннитов, Калатраву и Сантьяго. Наконец, игру, записанную в конце «**Крестоносцев**», можно будет перенести в «Европу II»! Конечно, это можно расценить больше как маркетинговый ход, чем реально полезную (по крайней мере, для большинства игроков) возможность, но все равно интересно.

Секретные документы по проекту.



Над дизайном игры работают Борис Пузицкий и Джоаким Бергквист, им помогают Хенрик Фареаус (как консультант по дизайну) и Владимир Булатов (как консультант по средневековой истории). Программисты проекта — Сергей Рожков и Джохан Андерсон, по некоторым вопросам с ними в связке работают Алексей Здоров и Виталий Климов. За графику отвечают Михаил Колбасников и Мария Жалнина, с техническими вопросами помогает Патрик Баклунд. Продюсеров у совместного проекта двое — Тео Бергквист со стороны Paradox и Сергей Климов со стороны Snowball.

Тот факт, что «**Крестоносцы**» создаются на движке «Европы», сохраняя основные принципы игрового процесса, да еще и в теснейшем сотрудничестве с Paradox Entertainment, вызывает некоторые подозрения насчет оригинальности игры. Однако сотрудники Snowball заверяют, что нововведений будет предостаточно. Основное из них — это смещение фокуса с государств на династии, резкое усиление роли отдельных персонажей, их личных характеристик. Большое значение будут иметь их взаимоотношения: будут и браки, и ссоры, и дружеские союзы. Нам обещают совершенно другую экономическую модель, а также множество новаций технологического плана, «что приводит к совершенно особому игровому процессу».

«Европа» и «Европа II» очень неплохо продавались как у нас, так и на Западе. Даже в США. Кстати,есть повод задуматься: может они там не такие уж упертые симсоманы, как мы привыкли о них думать? «**Крестоносцев**», вероятно, ожидает успех как минимум не меньший. Что касается перспектив игры у нас, то лучше Сергея Климова тут просто не скажешь: «Я очень рассчитываю, что Россия в очередной раз подтвердит свою репутацию «думающего рынка», на котором игры для головного мозга пользуются не меньшим успехом, чем игры для мозга спинного. У нас на русском форуме «Европы», например, сейчас несколько десятков сообщений в день, люди обсуждают сценарии, рассматривают самые невероятные варианты развития истории, и мы бесконечно благодарны судьбе за то, что она свела нас с такой интересной аудиторией». Так что готовьтесь к встрече потенциального хита. Ждем «**Крестоносцев**» в конце этого года, в крайнем случае — в начале следующего.



Алексей Здоров, консультант по части программирования, ищет вдохновения «где-то там»...



...и, похоже, находит!

В отличие от «Европы», в «Крестоносцах» предстоит работать не столько на развитие империи, сколько на достижение престижа и завоевание богатства для своей собственной династии.

PC

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Вячеслав Назаров master@gameland.ru

ВАЛЬГАЛЛА (VALHALLA CHRONICLES)



«Нет ни одного другого народа, кроме скандинавов, у которого сохранилось бы столько чисто исторических воспоминаний из его богатырского века», — писал историк Андерс Стринннгольм. Не думаю, что столь бодрое высказывание стоит списывать на шведское происхождение любителя преданий старины глубокой. Скорее виной тому огромное количество компьютерных игр, рассказывающих о суровых скандинавских мужиках или, как еще их называют, викингах. Ну и что, что Стриннгольм жил еще в позапрошлом веке! Настоящий историк всегда может предвидеть будущее. Наверняка он предвидел и выход игры «Вальгалла», посвященной приключениям самых натуральных викингов в детально воссозданном мире Скандинавии IX века.

Жанр: RPG/action **Российский издатель:** 1C/snowball.ru **Разработчик:** Paradox Entertainment
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.snowball.ru/valhalla/
Требования к компьютеру: P 200, 64 MB RAM, 300 MB HDD **Дата выхода:** III квартал 2002 года

Дополнительная информация: http://www.paradoxplaza.com/valhalla

КТО СТУЧИТСЯ В ЧЕРЕП МНЕ?

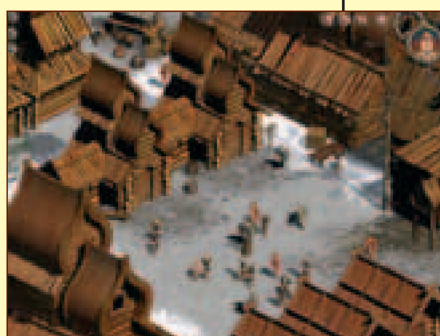
ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Как всем известно, викинги были далеко не ангелами и не отличались скромным нравом. Более того, занимались они по большому счету тем, что разъезжали по всем морям, которые только могла им предложить наша планетка, и воевали со всеми встречными и поперечными. При этом другой цели, кроме той, чтобы жить и умереть с оружием в руках, у них не было. Конечно, воинские подвиги приносили отважным бородатым дядькам богатства, с которыми на севере были перебои. Но набеги скорее вредили иноземным народам, нежели приносили материальную пользу самим завоевателям. Зато всем было весело. В «**Вальгалле**» веселиться предлагается в образе одного из четырех персонажей, трое из которых являются вполне нормальными суровыми мужиками, а четвертый — очаровательной барышней. Итак, знакомьтесь. Жестокий викинг Грим родился на острове Готланд, что в Балтийском море. Любые свои слабости он компенсирует недюжинной силой и прекрасным умением обращаться с боевым топором. Юный Хаймер из Швеции еще не успел повидать мир. Но его горячая кровь, огромная выносливость и отменные навыки обращения с мечом помогают ему выжить на полном опасностей пути, по которому отправляются шагать герои. Датчанин Торгир — могучий викинг. Но упаси вас Один поверить образу, который создает этот огромный воин: за обманчивой внешностью простака скрывается очень тонкий ум. Любимым оружием Торгира является булава с огромными шипами. Норвежская девушка Исгерд не может похвастаться огромной силой викингов. Но каждый, кто хоть раз видел ее в бою, никогда не усомнится в ее способностях. Кошачья ловкость и острый ум делают ее смертельно опасным противником.

> «Суртом называют того, кто сидит на краю Мюспелля и его защищает. В руке у него пылающий меч, и когда настанет конец мира, он пойдет войною на богов и всех их победит, и сожжет в пламени весь мир». Так гласит «Младшая Эдда» древнего скандинавского поэта Снорри Стурлусона. Не сомневайтесь, в «Вальгалле» все будет точь-в-точь, как у него.

РЕАЛЬНАЯ СКАЗКА

Каждый из персонажей имеет свою жизненную историю, которая будет открываться по ходу игры. По словам менеджера проекта из Snowball Ольги Соловьевой, все детали биографий исторически до-



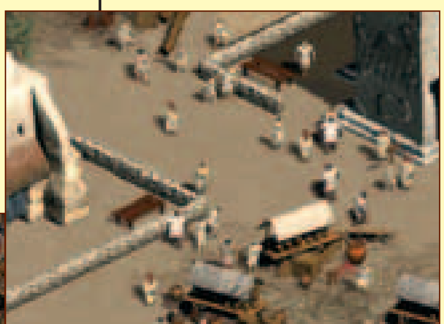


Несмотря на маленький рост гномов, прячущихся в подобных домиках, одолеть их в честном бою бывает сложно. Как правило, гораздо эффективнее перехитрить или подкупить их.

По словам менеджера проекта Ольги Соловьевой, все детали биографий персонажей абсолютно исторически достоверны. Впрочем, это касается и всего игрового мира.

стоверны. Впрочем, это касается и всего игрового мира. Это значит, что если в «**Вальгалле**» встретится какая-нибудь деревушка, то можно не сомневаться: она существовала и в реальности. А мерзкий предводитель разбойников, недавно вернувшийся из очередного грабительского похода, на самом деле наводил ужас на скандинавских работников мотыги и тяпки. Например, уже в самом начале игры появ-

Помимо заснеженных северных краев, викингам предстоит посетить и жаркие южные страны. Без снега, конечно, тяжело придется.





Несмотря на то что сказочный мир, куда попал герой, очень похож на обыкновенное болото, в нем водятся совершенно фантастические монстры.

ляется викинг Эгиль, о котором в свое время была даже сложена настоящая сага. В ней рассказывается о его поединке с неким Атли. Когда после долгого боя Эгиль заметил, что его соперник даже не ранен мечом, он набросился на того и просто перегрыз ему горло. И с такими монстрами предстоит столкнуться уже на первых же минутах пребывания в «**Вальгалле**»! Хотя миссия-то перед героями серьезная. Тут на снисходительность рассчитывать не приходится...

ОДИН ЗА ВСЕХ, И ВСЕ ЗА ОДИНА!

Как известно из саг, а также будет известно из «**Вальгаллы**», когда человечество было совсем юным, в Асгарде в мире и счастье жили великие боги. Задолго до начала кровавых войн и ужасных трагедий, бог мудрости Один узнал об утерянных рунах Футхарка. Восемь могущественных рун хранили секреты, которые никогда не должны были быть раскрыты: они обладали силой, достаточной, чтобы уничтожить весь мир. Поэтому-то великий Один решил от них избавиться, спрятав так, чтобы никто из смертных или богов не сумел их найти.

Чтобы спасти Скандинавию от страшной угрозы, Один передал руны своему посланнику, который должен был доставить их в безопасное место. Отважный герой отправился в путь из Мидгарда, но по дороге на него напали жестокие разбойники, и драгоценный груз был утерян. Восемь рун, словно кометы, взорвались в небесах и рассыпались над землей людей и богов. Теперь их ищут силы добра, чтобы навсегда

Хотя викинги и привычны к холоду, долго бегать по снегу бывает неприятно. В таких домиках всегда можно будет отдохнуть и выпить кружечку эля. Или две.

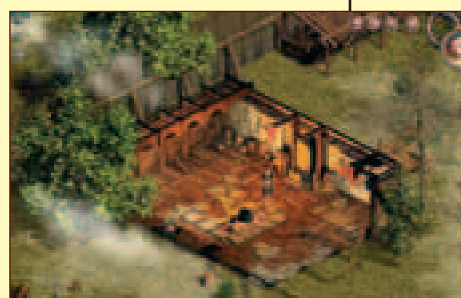


Викинги верили, что в Асгарде — где в вечной зелени, на самой высоте восседают боги и откуда Один смотрит на дела людей — есть чертог Вальгалла. Именно туда являются лучшие воины, храбрейшие люди свободного звания, павшие на поле сражения. Именно там они вместе с богами пьют пиво, вино и мед и едят вкусного вепря. Кстати, сам Один ничего не ест, а только пьет вино.

от них избавиться. Ищут их и силы зла — чтобы с их помощью овладеть миром. Так что Рагнарек, который означает не только смерть богов, но и конец всего мира, уже близок. И только один из четырех главных героев «**Вальгаллы**» способен предотвратить грядущий ужас.

АМЕРИКА ИЛИ ВИНЛАНД? АД ИЛИ ХЕЛЬ?

Путешествовать в «**Вальгалле**» в поисках рун, придется много. И не только в мире людей, но и в мирах богов. Все правильно: нам ведь обещали реальную Скандинавию! А настоящие скандинавы верили, что изначально все руны были созданы Одином и другими богами, значит и искать их надо везде: и в поту-, и в посюсторонних мирах. В игре отважным викингам предстоит вдоволь побродить и по родной Скандинавии, исходить вдоль и поперек холодную, как замороженная скумбрия, Гренландию. Помимо этого, не обойдется дело без посещения Америки или Винланда, как ее называли северяне, открывшие Новый Свет за пятьсот лет до дяди Колумба. Также придется заглянуть в Константинополь или Миклагард, и даже к братьям-славянам в Киев, который скандинавы так и называли, стараясь не раздражать суровых бородачей. Конечно, в этих краях искателям рун Футхарка предстоит пережить немало приключений, но не менее весело будет и в Утгарде — волшебном мире, который находится за пределами Мидгарда,



где живут все нормальные люди. В скандинавской мифологии, а значит и в «**Вальгалле**», Утгард объединяет обитель богов Асгард, царство мертвых Хель, землю великанов Етунхейм и еще несколько не менее интересных миров. Каждый из них огромен, и героям игры придется потратить немало часов, чтобы как следует изучить ту или иную местность.

По словам Ольги Соловьевой, гигантские игровые пространства наравне с детальным воссозданием скандинавского мира и его мифологии являются главными особенностями игры. После того, как мне удалось провести несколько часов в рабочей версии «**Вальгаллы**», пытаясь тщательно осмотреть один из «сравнительно небольших» островков, я склонен полностью поверить очаровательному менеджеру проекта.

Вообще, «**Вальгалла**» уже вот-вот распахнет свои двери (если уже не распахнула на момент выхода номера), поэтому скоро проверить свои знания Скандинавии сможет каждый желающий. К тому же возможность жарким летом перенестись на северные просторы дорого стоит. Особенно, если эти просторы реальны. END

Викинги были далеко не ангелами и не отличались скромным нравом. Более того, занимались они тем, что разъезжали по морям и воевали со всеми встречными и поперечными.

История вселенной The Elder Scrolls

Дополнительная информация: http://www.elderscrolls.net

Каждая история с чего-то начинается. Венценосный путь Morrowind начинается с тех времен, когда мы преклонялись перед 256-цветной графикой и наслаждались звуками из странного устройства с загадочным названием Adlib; когда миром правили 286 процессоры, а Интернет был заморской диковинкой. Именно тогда из стен компании Bethesda Softworks вышла игра, ознаменовавшая рождение величайшей ролевой серии – The Elder Scrolls. Итак, давным-давно...



(Arena) Я определенно чем-то не понравился аргонианину.

Benedict Amberson
elder@elderscrolls.net

при участии Юрия Поморцева dreg@gameland.ru

Время и место каждого Подвига определяется Судьбой. Но если не придет Герой — не будет и Подвига.

Полезные ссылки по вселенной The Elder Scrolls

Bethesda Softworks — http://www.bethsoft.com

The UESP: The Unofficial Elder Scrolls Pages — http://www.m0use.net/%7E~uesp/index.shtml

Xanathar's Library — http://www.m0use.net/~xanathar/

The Elder Scrolls Net — http://www.elderscrolls.net/

Отправная точка: Arena

Давным-давно, в далеком 1994 году, одна американская фирма, успевшая прославиться любовью к терминаторам, быстрым гоночным машинкам и хоккею, решила проникнуть на территорию совершенно нового для себя жанра, RPG. Результатом смелого шага стал выход ролевика **The Elder Scrolls: Arena**. Ныне он почти забыт, однако, в нашей истории играет далеко не последнюю роль. Создатели новоиспеченного детища гордо именовались **Bethesda Softwork**.

Arena была одной из первых ролевых игр (не считая серии Ultima Underworld I и II), в которой были реализованы все прелести трехмерного мира: вид от первого лица, возможность передвижения во всех четырех измерениях со свободным обзором на 360 градусов. **Arena** переносила нас в мир вселенной The Elder Scrolls, в империю Тамриэль, которая жила своей собственной жизнью. Все проходило перед нашими глазами, и мы могли творить виртуальную историю, добавляя или выбрасывая страницы летописи. Разработчики предприняли беспрецедентную попытку создать максимально интерактивный мир. Разнообразные погодные условия, смена времени суток, годовой цикл и спешащие по своим делам NPC... Хотя графика **Arena** по сегодняшним меркам далека от совершенства, а управление повторяет не самое удачное решение от Ultima Underworld, возвращаться к этой игре весьма приятно. Разработчики создали целых 400 (!) доступных для посещения городов и поселений, 2000 разнообразных магических и прочих предметов, а также уготовили для нас 18 различных классов персонажей.



(Arena) Жители меня явно ждали и поэтому заблаговременно попрятались.

Поворотная точка: D(B)aggerfall

Прошло несколько лет после выхода **Arena**, и в один прекрасный день осени 1996 года из недр Bethesda Softwork к нам пришла симпатичная коробочка с надписью **The Elder Scrolls II: Daggerfall**. Это событие воистину стало судьбоносным во всей истории компьютерных ролевых игр. Неутомимые сотрудники Bethesda развили и значительно усилили идею, реализованную в **Arena**. **Daggerfall** был полной неожиданностью даже для тех, кто его ждал и следил за его развитием.

В игре использовался кардинально доработанный движок предшественницы, **X-Engine**. Он же, что любопытно, стал основой и других игр компании: The Terminator: Future Shock и The Terminator: SkyNet. За счет улучшения движка многие игровые эффекты стали на порядок реалистичнее, например, смена времен года и погодные условия. А какие в **Daggerfall** были закаты и восходы! Только ради них стоило купить игру и выбраться из первого подземелья. Изменилось и управление, которое стало гораздо удобнее хотя бы за счет возможности настройки и появления freelook.

Но все это суета. Не графикой и движком сильны ролевые игры. Самые значительные изменения коснулись геймплея, сбалансированности и интерактивности игрового мира. До сих пор (до сих пор!) многие RPG-фэны считают **Daggerfall** непревзойденным лидером по этой части.

Наряду с массой положительных моментов **Daggerfall** обладал массой недочетов и недоделок. Во многих сетевых форумах у игры появилось новое имя игры – **Buggerfall** (в переводе не нуждается). Bethesda Softworks один за другим выпускала патчи, но гневные письма от пользователей продолжали приходить. Наконец, устав от постоянного латания дыр, фирма остановилась на патче версии 2.13. Он исправлял целую пле-



(Arena) Все ТТХ как на ладони.

яду ошибок, но до технического совершенства игре по-прежнему оставалось ой как далеко…

К прочим недостаткам игры можно отнести проблему “лошади и телеги”, ставшую притчей во языцах. Если ночью вы подъезжали к городу, перед вами представали закрытые ворота. Чтобы попасть за стены, было необходимо или перелезть через них (умение climb), или произнести заклинание левитации (levitate). Но в любом случае, лошадь, на которой вы приехали к городу, и повозка, в которой хранилась большая часть вещей (а за игру их набиралась без преувеличения тонна!), оставались с вами! Как будто перед стеной вы положили их в карман, а после преодоления стены, вынули их, сели и поехали…

К бедам **Daggerfall** относят и одно непродуманное новаторство – подавляющее большинство подземелий генерировалось прямо по ходу дела из готовых блоков. Конечно, это придавало некоторое разнообразие игровому процессу, но иногда подземелья приобретали поистине ГИГАНТСКИЕ размеры, и блуждать по ним можно было часами. Если же вы при этом не имели специальных заклинаний телепортации, процесс поиска нужного объекта мог затянуться до посинения играющего.

Однако несмотря на всевозможные ошибки, откровенную тупость NPC и монстров и регулярное застревание персонажа между стенами подземелий, **Daggerfall** хочется проходить снова и снова. В чем секрет очарования этой кишмя кишащей багами игры? Думаю, в свободе. Ни в одной RPG до и ни в одной RPG после **Daggerfall** не было такого грандиозного чувства свободы выбора. Вы можете выбрать любой стиль поведения, сгенерировать собственный уникальный класс персонажа (вплоть до того, что вы вольны запретить ему использовать магию и режущее оружие!). Вы можете купить свой дом и прожить несколько лет, занимаясь торговлей, грабежами и отловом монстров, забыв про императорское задание. Можете стать членом одного из рыцарских орденов, архимагом или королем воров, вампиром или оборотнем... Вы можете все. Ну, или почти все.

К началу создания **Daggerfall** у разработчиков уже существовала тщательно проработанная история вселенной The Elder Scrolls. Полная история империи Тамриэль описывается в книге, выпущенной Bethesda



(Daggerfall) Дворец Сентинела, парадный вход.

Softworks, которая называется *Daggerfall Chronicles Hintbook* – она содержит более 74 событий с подробным описанием каждого. Похожая книга была выпущена вместе с **Arena** и называлась *Codex Scientia* (*Arena Hint Book*).

Смещенная точка: Battlespire

Осенью 1997 года Bethesda Softworks вновь предоставила нам возможность вернуться в мир The Elder Scrolls. Тогда на свет появилась первая игра из серии **An Elder Scrolls Legend: Battlespire**. Нещадно эксплуатируя изрядно отшлифованный движок X-Engine, разработчики выдают совершенно невероятную историю о школе императорских магов-охранников, которая



(Daggerfall) Стольный град Даггерфолл. Утро. Ничто не напоминает о творившихся ночью безобразиях…



Фантастическая, полная загадок, опасностей и магических секретов история спасения мира. В стенах древнего здания детективов опутают сети лжи и обманов, магических превращений, тайн и опасностей. В хорошенькую же переделку попадут они в этом забытом богом месте!

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000

NMG™ NEW MEDIA GENERATION

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

New Media Generation
Москва, ул. Римского-Корсакова, 3, офис 515
(095) 903-80-98 (095) 903-30-50
e-mail: sales@nmg.ru

располагалась в другом измерении. Увы, мы больше не имели возможности выбирать в качестве протагонистов симпатичных людей-ящериц, поскольку в школу могли поступить только люди и эльфы. Избранные отправлялись в другое иное измерение, где под руководством лучших магов империи постигали тонкости тайного ремесла. История **Battlespire** берет свое начало с того момента, когда очередной кандидат на почетное звание придворного имперского мага, отправившись на встречу со своими учителями, нашел свой альма-матер охваченным агонией и разрушением. Как выяснилось, один из высших даэдр, *Мерунес Дагон*, решил захватить все наше измерение и в качестве перевалочного пункта выбрал замок на рубеже миров — школу **Battlespire**.



Географическая справка

Континент Тамриэль разделен на 9 провинций или регионов. Имперская Провинция, ключевая локация, населенная людьми киродийл; Хаммерфелл, регион, захваченный много веков назад людьми расы рэдгард (воинами с континента Йокуда); Хай Рок, родина бретонцев; Морровинд, место жительства темных эльфов; Скайрим, земля северян; Элсвейр, обитель хаджиитов (разумных кошек); Валенвуд, дом лесных эльфов; остров Саммерсет, обитель высших эльфов; болота Блэк Марш, родина человекоподобных рептилий, аргониан.

Даже привычные к всевозможным ухищрениям разработчиков игроки никак не ожидали того, что предстало перед их глазами. Как ни пытались ребята из Bethesda Softworks следовать веяниям моды, интегрировав в игру многопользовательский режим, перерисовав все текстуры, придумав оригинальный сюжет, перед нами предстал внеклассовый продукт. Это была уже не RPG, но еще и не action. Где-то там, на горизонте, мелькнула adventure с набором доморощенных загадок и спрятанных ключей, но очень быстро убежала. До боли, до скрежета в зубах не хватало привычного дробовика... А первые встречные монстры отчаянно напоминали импов из Doom. Родня?



(Battlespire) Ледяной брат огненного духа через секунду присоединится к драке… или воткнет меч в спину родственника.

Да, игра была красива. Но вся беда в том, что сия красота безбожно тормозила на стандартном для того времени "железе". Ролевой аспект был утрачен, и, несмотря на все ухищрения разработчиков, внимание игроков удерживало только имя сериала. Все пытались найти что-то, что роднило бы игру с предшественницей... Но **Daggerfall** так и остался недосягаемой вершиной.

Побочная точка: Redguard

Осенью 1998 года любимая фирма, имя которой мы уже не раз и не два упоминали, порадовала поклонников сериала новой adventure, положившей начало серии **The Elder Scrolls Adventures: Redguard**. Нас честно предупредили — это не RPG. Это побочная ветвь, повествующая о событиях, имевших место задолго до перипетий игры **Daggerfall**.



(Redguard) …а механизмы продолжают работать и охранять секреты!

Redguard, что неудивительно, использовала все тот же движок X-Engine, который был вновь изрядно доработан. Основная новая возможность – поддержка 3D-акселераторов для версии, работавшей под Windows 9x. Однако и тут не обошлось без неприятного сюрприза – сохраненные игры из 3D-ускоренной версии были абсолютно несовместимы с неускоренной, и наоборот. **Redguard** поддерживала только чипы 3DFx и не признавала никаких других... Но при всем при этом игра была чрезвычайно красива. Звук и музыка – исключительно проработаны. Камера вела себя адекватно, показывая именно те фрагменты происходящего, которые нужно было видеть, а ракурс во время боя можно было заранее настроить. Следует заметить, что это была единственная игра, к которой Bethesda Softworks не выпустила ни одного патча. В итоге **Redguard** вошла в историю как добротная, неплохо сделанная игра (ляпы с несовместимостью версий в расчет не принимаем) с сильной сюжетной линией. Но жанр был чужой. Все фанаты, затаив дыхание, ждали продолжения **Daggerfall**.

Дождались?..

Точка над горизонтом

Воспоминания. Они греют душу и заставляют ныть старые раны. Потеряна могила храброго Цайруса, развеян по миру прах Джагар Тарна, лорд даэдра Мерунес Дагон надолго оставил свои попытки завоевать мир, упокоен дух короля Лисандуса, убит предатель Вудборн... После возвращения из Хай Рока я, попав в немилость за своеволие и промедление, грозившее гибелью империи, был сослан в отдаленный форт, где и провел около двадцати зим...

Здравствуй, подземелье! Мы хорошо изучили друг друга за долгие годы и, кажется, даже сумели подружиться... Но что это? Я слышу звон ключей. Давно, очень давно, к моей двери не подходили с ключами. Неужели закончились годы одиночества?..

Спокойно и с достоинством я выслушал новый приговор. Амнистия изменила наказание. Теперь мне суждено отбыть на вечную ссылку в провинцию Морроувинд. Ссылка вместо смерти... Неужели император сменил гнев на милость? Но я чувствую, как парус моей судьбы наполняется свежим ветром приключений. Я давно научился угадывать этот ветер – он не похож ни на какой другой.

Фортуна ждет от меня подвига, она определила место и время его свершения. Но если я не приду, не будет и подвига. Я встаю, я передвигаю ставшие вдруг непослушными ноги, я двигаюсь на встречу тому, что уготовано мне судьбой. Я — ***герой***. END



(Redguard) Нежданное письмо с родины изменит всю дальнейшую жизнь героя.

The Elder Scrolls III: Morrowind

РЕСПУБЛИКА ГОЛЛИВУД

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC

Жанр: RPG **Зарубежный издатель:** Bethesda Softworks/Ubi Soft **Российский издатель:** 1С/Акелла
Разработчик: Bethesda Softworks **Онлайн:** http://www.elderscrolls.com/
Требования к компьютеру: PIII 1000, 128 MB RAM, 1 GB HDD, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7671

Тяжело писать рецензии на эпохальные игры. Какой груз ответственности! Десятки тысяч читателей «СИ» пристально следят за твоим словом, фанаты серии, на всякий случай насупившись, сжимают в руках карательный жезл. Чувствуешь себя как минимум Прометеем, несущим факел субъективного знания. Ведь сколько надежд было возложено на эту, пожалуй, самую ожидаемую RPG последних нескольких лет! Сколько притч, слухов и домыслов прошло через форумы поклонников... Как это часто бывает, многим из них так и не будет суждено сбыться.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

при участии
Benedict Amberson
elder@elderscrolls.net

Помнится, в старые времена было модно описывать масштабные RPG в художественно-беллетристическом жанре. Например, в ином игровом журнале можно было встретить экзерсис такого плана: «С моего 50 DP-меча струилась зеленоватая кровь, везде на полу валялись останки Сепуккогардиконгов, но врагов было еще много. Они выскакивали из-за угла и атаковали, скрытые за тусклым отблеском факелов... Добравшись до заветной двери, я достал ключ и протянул его дрожащей от усталости рукой к замочной скважине. Но что?! Нет! Гнусный торговец обманул меня и продал не тот ключ! Я разорву его, разорву!..». Знаете, почему *так* писали? Да потому что скудный видеоряд игр тех времен подавал события в дистиллированном виде, без намека на детали. Бушующий мозг додумывал все сам, воссоздавая сказочные события и интерьер прямо на ходу. Одной из таких будоражащих воображение игр была, несомненно, **The Elder Scrolls: Daggerfall**. Прошло шесть лет.

Голливуд

Morrowind, несомненно, не оставляет воображению вообще никаких шансов – все придумано, нарисовано и отрендерено за вас. Если бы компьютерные игры сравнивали с девушками, Morrowind являлась бы, несомненно, пышногрудой загорелой блондинкой... Хм, я не повторяюсь?

Красочность пейзажей вызывает ассоциации то ли с экранизацией «Властелина Колец», то ли с клипами Busta Rhymes. Перед нами чистый Голливуд: небо пыжится от наседающей груды сочных облаков, белесо зияющих на фоне сверхконтрастного синего. Невероятной красоты и детализации корабль разевает паруса на фоне шикарной воды, которой еще несколько лет назад не могли нарадоваться зрители CGI-видеороликов. За красоту забора, окружающего пристань, я готов отдать правый глаз. Гладкая и вылизанная картинка почти не уступает достопамятному «Шреку». Нигде (слышите, *нигде*!) не видно и малейших следов угловатости. Горные пики и своды башен далекого замка подернуты туманной дымкой.

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО

У нас не возникает даже мысли о том, что она введена по техническим соображениям для снижения нагрузки на видеокарту – столь естественным выглядит пейзаж.

По сравнению с шикарными пейзажами некоторые NPC и представители флоры смотрятся бледно. Движения персонажей несколько неестественны и угловаты. Поражает разница в качестве прорисовки разных моделей: некоторые, вроде упомянутого охранника, выглядят и двигаются просто потрясающе, некоторые же смахивают на недоструганных Буратин. Впрочем, это мелочи. За одно только физически достоверное отображение сухопутного мира из-под воды можно простить все другие огрехи. А обладатели последних 3D ус-

Музыку к Morrowind написал уважаемый в игровой среде композитор Джероми Соул (Jeromy Soul), автор великолепных масштабных саундтреков к Total



Annihilation, Dungeon Siege, Icewind Dale и еще нескольким шедеврам. Мощный звук симфонического оркестра в заглавной теме игры не оставит равнодушным ни одного ценителя красоты по-голливудски – соответствующие mp3-файлы должны быть скопированы в отдельную почетную папочку.



Боевая система: кто быстрее «накличет» мышью по противнику. У рыцаря получается явно лучше.

+ Неординарная игровая система, практически лишенная комплексов. Графика, достойная настоящего голливудского блокбастера, знаменующая новую эпоху качества визуализации в играх.

– Не до конца продуманный интерфейс. Нестабильность игры. Корявая боевая система. Плохо выведенный баланс. И — только для ценителей — утрата уникума Daggerfall. Короче говоря, мелочи.

8,5

РЕЗЮМЕ:

Игра эпохальна не только по объему слухов и рекламной кампании. Morrowind — новая ступень развития искусства создания игр. Годы ожиданий прошли не зря (игра разрабатывалась с 1998 года, официально анонсирована в 2000 году).

Оценили красоту неба в Morrowind? Небосводом, звездами, закатами и восходами занимался отдельный человек — Ноа Берри (Noah Berry). Этот профес-



сиональный художник был настоящим фанатом Daggerfall и пришел в Bethesda Softworks со своим видением небесной сферы в новой игре. Руководство оценило его работы по достоинству — теперь такая возможность есть и у нас.

корителей (начиная с GeForce3) имеют возможность насладится еще большей реалистичностью водных и металлических поверхностей благодаря использованию технологии Pixel Shading. Только не надейтесь, что вся эта красота сдобрена бешеной частотой кадров. PIII 933 в связке с GeForce3 выдает при максимальных установках в разрешении 1024x768 скромные 30 fps. Прискорбно, но факт.

Ностальгия

Прекрасная ролевая система, покорившая в свое время миллионы RPG-фэнов и фактически сформировавшая отдельный поджанр «игры от Bethesda», никуда не делась. Напомню тем, кто не застал Daggerfall – серия The Elder Scrolls свободна от порядком приевшихся элитарных правил AD&D. Это значит — никаких обобщенных «очков опыта».

Схема создания персонажа в Morrowind следующая. Очнувшись на корабле (наш статус – заключенный, подлежащий освобождению), мы видим перед собой физиономию Dunmer (так в Morrowind зовутся темные эльфы), которого интересует наше имя. Вводим оное с клавиатуры и следуем за стражем на палубу корабля, откуда спускаемся на берег. Здесь нас ждет охранник, которого мучает вопрос – к какой же расе мы принадлежим? На выбор предложено десять вариантов: три звериные расы (орки, люди-кошки, аргоаниане), три эльфийские (высшие эльфы, лесные эльфы, темные эльфы) и четыре человеческие (бретонцы, северяне, имперецы, редгарды). Каждая раса характеризуется жестко заданными параметрами (strength, acrobatics...), которые невозможно изменить, а также врожденными способностями/недостатками.

Впрочем, это не единственный способ создания будущего протеже. Фирменный стиль игр серии – три способа генерации: ответы на различные вопросы, как мы обрисовали выше, выбор из списка готовых классов с заранее заданными умениями и бонусами и, неизменно самый любимый, генерация вручную. К сожалению, в угоду адептам Xbox генерация значительно упрощена. Нет больше распределяемых очков, убраны достоинства и недостатки... Можно лишь указать умения (пять основных и пять вторичных) и знак зодиака, который так же даст несколько дополнительных бонусов и заклятий.

Совершенствование навыков в **Morrowind** происходит, по-моему, в самой логичной из всех RPG форме: тренировкой. Если вы хотите поднять уровень владения луком, почаще стреляйте; желаете дальше прыгать — прыгайте! Скорость развития отдельных параметров зависит от задатков; среди умений подразделяются major skills, minor skills и miscellaneous. Тренировка основных навыков легка и беззаботна, «третичные» же скиллы развивать в разы труднее.

На практике великолепная система умений несколько тускнеет. Многие параметры, особенно связанные с combat-умениями, почти никак не влияют на реальные цифры повреждений. Удвоение параметра strength минимально повлияет на исход боя. В гораздо большей степени на нашу потенциальную опасность для врагов влияет оружие. Однозначно, **Morrowind** — мир вещей. Набрав хорошего оружия и хороших доспехов, что, кстати, вполне можно сделать чуть ли не в самом начале игры, мы станем настоящей «звездой смерти», несмотря на то что наш уровень, мягко говоря, невысок. Кстати, Morrowind не ставит никаких ограничений на использование оружия относительно уровня и класса персонажа.

Чудеса

Интерфейс **Morrowind**, особенно после великолепного управления в Dungeon Siege, кажется истинным издевательством. И мутный расплывчатый шрифт — еще только полбеды. Главный бич интерфейса — это, безусловно, изображения предметов. Всяческой утвари в игре миллион, но отличить один предмет от другого сможет только обладатель очень хорошего микроскопа. Десятки склянок с зельями похожи друг на друга как две капли; неважно, что в одной налит яд, в другой — живая водица. Ориентироваться можно только по всплывающим подписям к картинкам

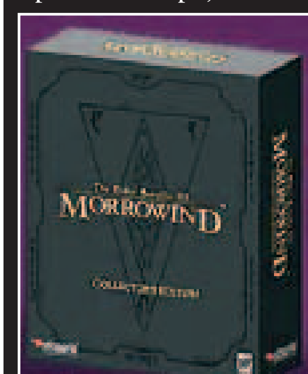
Еще один несомненный провал интерфейса — крайне неудачно реализованный дневник квестов. Записей в нем много, и со временем он превращается в настоящий талмуд. Чтобы отыскать цепочку выполнения какого-нибудь старого квеста, придется просматривать весь этот обширный фолиант вручную. Минуточку, я перелистаю симфонию...

Есть и проблемы посерьезнее. Представьте, что в навороченном подземелье вы с огромным трудом рассовали по карманам самые ценные находки-вещички (инвентарь ограничен параметром strength) с перспективой сбагрить их и прикупить хорошего оружия. Скорее всего, вы будете жестоко огорчены и раздосадованы, поскольку у большинства торговцев в кассах хранится слишком мало наличности, чтобы оплатить ценные артефакты. Классно? Пропадает весь стимул исследовать многочисленные шахты, могильники и пещеры. Хочется просто устроиться на работу и заработать денег честным и скучным способом.

Боевая система подверглась тотальному упрощению в сторону hack'n's-lash собратьев и стала крайне неудобной. Существует всего три типа удара: вертикальный, горизонтальный и выпад. Сила пропорциональна времени удержания кнопки мышки... Вот и вся боевая система – похоже, над ней изрядно поработали Diablo сотоварищи.

Свободный игровой мир, коим был столь славен Daggerfall, в **Morrowind** предоставляет столько же, если не больше, возможностей для развлечения — наши действия по-прежнему почти ничем не ограничены. Реалистичность поведения стражи приведена в норму – если нам удалось незаметно для окружающих открыть запертую дверь или взломать замок сундука, за вашей спиной не материализуется охрана. Все по честному. Хотя вылез и другой презабавный баг – если мы обворуем продавцов и предложим им купить собственный скарб, они скромно откажутся от сделки с бесхитростным «Это мои вещи» и не вызовут блюстителей порядка. Какое б(л)агородство!

Кроме обычной версии Morrowind, на прилавки попадет и специальная упаковка с гордым лейблом Collector's Edition. В ней, кроме самой игры, большой



красочной карты острова и руководства, будет CD с саундтреком, трехдюймовая фигурка темного эльфа и книга об искусстве Morrowind. Неплохо? Фанаты, облизывайтесь!

Разговорчивость NPC напрямую зависит от того, насколько мы им симпатичны. Симпатию можно значительно



Золотой Рыцарь — великий воин. Не советую записывать его в стан врагов.

увеличить, подкинув собеседнику некоторую сумму, однако отдельные NPC в ответ на такой жест могут обидеться – на подобных индивидуумов хорошо действуют насмешки и запугивания. К сожалению, даже при такой системе поговорить на отвлеченные темы не получится, несмотря на обширный список доступных тем.

Эпилог

Игра по-настоящему манит, цепляет, подкупает, но дух Daggerfall-уникума потерян безвозвратно. Разработчики учинили то, чего ни в коем случае не должны были делать — они сознательно опустили планку играбельности ниже предыдущей части. Многочисленные упрощения в игровой системе, которых не было раньше и которые появились в **Morrowind** в процессе, видимо, адаптации для народных масс и игровых приставок, сделали из игры великолепный, красивый и по-голливудски пафосный генератор пейзажей. Перед нами весьма добротно сделанная RPG, знамя нового поколения игр, но не культ. Ну а последние точки над «i» расставит рейтинг продаж. Мы же охотно отдаем **Morrowind** «золото», высокий балл... И ждем энного патча, который доведет игру до идеала, за который мы без колебаний выложим «платину», а то и десятибалльный «мифрил»! END





Есть в России одна популярная забава - выборы. А при чем же здесь пинбол, спросите Вы? Так ведь Россия ...

Ни для кого не секрет, что управление страной занятие не из простых. Вам же придется управлять страной, играя в пинбол по-русски. Попадание шарика в "Думу", "Белый дом", "Кремль" будут вызывать изменения в политической жизни страны. Будут меняться режимы, повышаться или снижаться налоги, будут меняться цены на нефть. Но самое главное - раз в четыре года будут выборы и Вам придется постараться, чтобы удержать свои позиции.
Ну а в остальном - это горячо любимый пинбол, игра развлекательная и веселая. Хотя нет, не пинбол, а "Пинбол по-русски".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
- операционная система MS Windows 95/98/ME/NT/2000;
- IBM PC совместимый компьютер, Pentium 166 (рекомендуется Pentium II 266);
- 64 Мбайт оперативной памяти;
- видео-плата с 4Мб памяти, 16 битный режим цветов (рекомендуется с 8Мб памяти);
- 100 Mb места на жестком диске;
- 4-х скоростной CD-ROM (рекомендуется 8-ми скоростной);
- версия DirectX 6.0 и выше;
Компания Бука не гарантирует работу программы на CD-R, CD-RW и DVD-ROM приводах.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440,
e-mail: Sale@buka.ru

Heroes of Might and Magic IV

ПОСЛЕВКУСИЕ

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ИГРА, КОТОРАЯ НЕ РАЗОЧАРУЕТ

PC **Жанр:** TBS **Российский издатель:** Бука **Разработчик:** 3DO **Количество игроков:** до 6 **Онлайн:** http://www.buka.ru/ **Требования к компьютеру:** PII 300, 128 MB RAM

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9230

Ясно было как день — эту игру купят все. Не спеша с обзором, мы сделали полезный гайд в 08(113) номере «СИ». Мы издали спецвыпуск. Этого мало? Недостаточно, — пишут нам читатели, требуя полноценного review.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru
Владимир Карпов
sadj@gameland.ru





Хм.., — отвечаем мы в свою очередь. Всего лишь review? То есть вы ждете раскатанной на 2-3 страницы общей информации вперемешку со спорным мнением одного человека? Не пойдет. В России есть только две компьютерные игры, два культа hot-seat баталий: Worms и Heroes. Здесь один в поле не воин. Излить накопившееся будут лучшие люди нашего города!

Играть в **HoMM IV** — дань моде или геймплею? Комментарии ведущих игроков

Dilvish

Участвует во всех турнирах (нередко в качестве организатора), постоянно занимает призовые места. Известен стабильной игрой и везением.

На мой взгляд, в четвертые «Герои» люди станут играть в любом случае. Хотя бы из-за той известности и массовости, что приобрели третьи. Это будет дань моде в первую очередь. К тому же на текущий момент все еще нет нормального многопользовательского режима. А истинное удовольствие, как известно, получаешь от битвы с себе подобными, а не с компьютером.

Именно сбалансированность (и только она) в состоянии привлечь к игре огромное количество народу, сделать игру настоящим хитом и достойным продолжением. Я считаю, что сейчас баланс просто отсутствует. Такие юниты, как вампиры и джины не знают конкуренции. Так же обстоит дело и с заклинаниями. Взять, к примеру, «гипнотайз». Приведу один случай: один мой приятель атаковал город противника двадцатью чемпионами. А соперник, не долго думая, первым же ходом их загипнотизировал, а вторым добил заклинанием «сакрифайз». На этом все и закончилось. Однако не стоит относиться к этому излишне строго. Вспомните, сколько патчей потребовалось разработчикам, чтобы довести до ума третьих героев (текущая версия 3.2).

Chaos

Неоднократный победитель различных турниров. Весьма уверенный в себе человек. Ярый спорщик.

Меня, как старого «херомана», очень порадовал возврат к операм в замках, как во вторых героях. Что касается музыки, то у меня просто нет слов. Я в восторге!

Расстроило отсутствие специализации у героев, а также их ужасные рожицы. Еще одним неприятным моментом является отсутствие возможности выбора стартового героя. И так альтернатива небольшая: маг или не маг — так и ее лишили. Еще одну проблему составляет отсутствие разметки на поле боя. С учетом того, что на передвижение юнитов влияют не только препятствия, но и рельеф — рассчитать, куда ваш воя-

В игре по hot-seat вам попался замок «некросов»? Увеличивайте ставки!

ка сможет добраться на следующий ход, очень сложно.

Многие игроки говорят о дисбалансе. На мой взгляд, говорить об этом еще рано. Пока досконально не изучены все тактики и стратегии, коих в данной игре немалое количество. Хотя «перекосы» уже заметны, и в турнирных играх придется запрещать кое-что использовать. А вообще, мои друзья, которые не входят в число киберспортсменов, с увлече-



+ Слова 3DO звучащие проклятием: "мультиплеер мы добавим позднее" рисовали апокалиптические картины отсутствия святого hot-seat режима. Все обошлось. Он с нами. Это достоинство из достоинств всей серии HoMM.

– Невыразительность юнитов, безликость героев, сляпанный на скорую руку интерфейс, отсутствие в релизе мультиплеера, дисбаланс, пропажа сетки на поле боя... У каждого найдется чем уколоть нетленное произведение 3DO.

7,5

РЕЗЮМЕ:

3DO закрепляет дурную традицию. Налетать на свежие релизы становится с каждым годом все более рискованно... Крепкий брэнд HoMM выдержал удар, и мы покорно ждем патчей, которые кстати уже. Смотри на нашем диске.

нием воюют без всяких нареканий.

Елисей

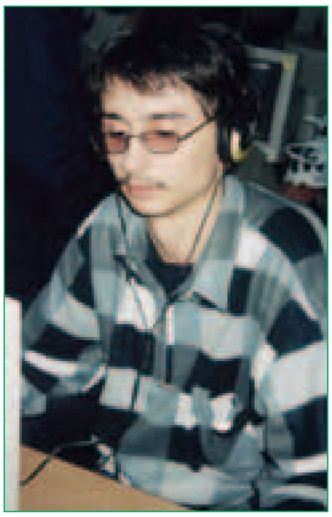
Постоянно участвует во всех турнирах, но ни одного пока выиграть не удавалось. Однако им придумано множество интересных тактик игры. Кроме того, Елисей известен своей непредсказуемостью.

Играть в **HoMM IV** — это, скорее, отдавать дань памяти хорошей идее, чем следовать моде или восхищаться геймплеем игры. Следующие особенности игры не дают мне сказать иначе:

❶ Удручающая однозначность развития каждого из замков. Альтернативные пути развития не только не сбалансированы, но и чаще всего просто тупиковые.

❷ Предопределенность боя. Чаще всего еще перед началом битвы становится понятно, кто победит.

❸ Слишком долгий игровой процесс. Если играть на не очень мощных компьютерах, враги, управляемые AI, начинают ходить дольше, чем люди.





Артефактов – как грязи. Продать их, как это было в третьей части, нельзя.

❹ Явная несбалансированность карт и рас.

❺ Все еще слишком сыро. Создатели, видимо, под давлением геймеров, ожидавших **HoMM IV** еще в ноябре 2001, очень торопились выпустить игру.

Из всего вышесказанного делаю вывод, что для того, чтобы **HoMM IV** стала хитом, 3DO придется основательно поработать над игрой.

Расскажи мне о любимой части HoMM и я скажу, кто ты!

Редакционная когорта отчаянных игроков отвечает на вопросы:

❶ *Лучшая по вашему мнению часть HoMM?*

❷ *Расскажите о самой длинной hot-seat партии в вашей жизни.*

❸ *Чего не хватает IV части?*

❹ *Любимый замок в IV части?*

Заметьте, все (за исключением Олега) единодушно саботируют последнюю HoMM. Что бы это значило?

Олег Кафаров
kafarov@gameland.ru

Ведущий рубрики Star-Express, главный редактор спецвыпуска HoMM IV. Знает об игре практически все.



Герой затерялся в толпе. Вычислить его можно только по линейке жизни.





Кому помешала катапульта, помогавшая брать замки на протяжении трех частей?

❶ Безусловно, лучшая часть игры — четвертая. К ней у меня особые, теплые чувства. За время работы над спец-выпуском «СИ» **HoMM IV** я настолько ей увлекся, что даже сейчас, когда выдается свободная минутка, спешу вернуться в ее удивительный мир. Можно сказать, что четвертая серия ознаменовала для меня особый период в жизни, отчасти изменила меня.

❷ Самая долгая hot-seat партия длилась часов семь, не меньше. Вместе с моим другом мы просидели за игрой всю ночь напролет, пытаясь доказать друг другу, кто из нас двоих круче. Все это было схоже гонкам на выживание. Уж не помню, сколько чашек кофе мы выпили, но на рассвете решили остановиться и пойти спать. Победила дружба.

❸ Четвертая часть заметно лучше своих предшественниц. Тем не мене, в ней явно не хватает драйва, элемента неожиданности. Иной раз приходится часами просто бродить по просторам Эрафии и заниматься однообразным пополнением армии. Надеюсь, что в последующих частях игры будет больше спецэффектов, а сюжет станет более хитроумным и непредсказуемым.

❹ Лично у меня любимый замок — Preserve. Мне близка его умиротворенная, безмятежная атмосфера. Но больше всего мне нравится его бесподобная музыка. Лично для меня она как бальзам: стоит лишь несколько минут послушать возвышенные мотивы этого замка, как вся негативная энергия, скопившаяся за день, улетучивается. К тому же я очень люблю природу, и поэтому Preserve мне особенно близок.

Сценариев для хорошей компании явно недостаточно. А XL – так вообще одна.





Из какой Deciples пришла эта схема с ограничением развития?

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

Известный игровой критик. Язва и ночной кошмар всех разработчиков. Не дурак перекинуться, простите, сыграть партейку в HoMM. На деньги, конечно.

❶ По моему не слишком скромному мнению, лучшей частью сериала является HoMM III. Не возьмусь сказать, что точно явилось причиной такого убеждения. Возможно то, что до третьей части я не обращал на «Героев» практически никакого внимания. Возможно, то, что, все же обратив его, я проникся идеей и уже с трудом воспринимаю потуги разработчиков изменить игру. Впрочем, второе логично вытекает из первого.

❷ Не сомневаюсь, что моя самая длинная партия для настоящих стратегов окажется смешной разминкой, но, тем не менее, почти 20 часов игры в свое время произвели на меня неизгладимое впечатление. Все из-за того, что начальник моего друга по глупости разрешил ему пользоваться офисом в выходные дни, что тот не преминул сделать, пригласив меня с товарищем на партейку в «Героев». За шутками, прибаутками и прочими приятными напитками игра продолжалась примерно с 12-ти дня до последующего утра. К сожалению или к счастью, не слишком раннего. По крайней мере, метро уже работало, а все нормальные часы показывали девятый час. Больше я не хожу к этому другу по выходным.

❸ В четвертой части не хватает всего того, что было в третьей, но по каким-то таинственным причинам исчезло. Да здравствуют закрытые карты и полное неведение о шагах противника! Но уж если карта открыта, извольте показать мне, что там творится. Жаль, что создатели игры со мной не согласны. И теперь вот так воюешь, воюешь, открываешь карту метр за метром и в один не слишком прекрасный момент как будто слепнешь – герой ушел и унес с собой волшебный фонарь. Безобразие!

❹ Любимый замок — всегда тот, который отобран у противника после долгих и кровопролитных боев. Иначе никакой романтики нет. Соответственно, замок может быть разным: твердым, жидким, газообразным. Главное, чтобы сначала он был чужим, а потом стал твоим. Ведь свое – это всегда хорошо отобранное чужое. За это его и любишь. И уж поверьте старому больному человеку – только из таких замков и можно построить империю и стать героем среди героев.

Юрий Поморцев
dreg@gameland.ru

Этот человек в представлении не нуждается. Просто главред. Проиграть ему – не грех.

❶ Вторая, однозначно! Чуть не завалил две сессии на втором курсе, ибо вместо вгрызания в гранит гироскопической науки рубился сутками напролет в HoMM II. Классный баланс, двухуровневый геймплей (сначала старательно и аккуратно развиваемся, экономя каждого крестьянина, а потом рубимся только драконами-титанами под командованием прокаченных героев). Плюс ко всему, очень симпатичная графика. А вот третьи «Герои»... Чего-то мне в них не хватало. Какой-то эфемерной мелочи, логичности, стройности... Понимаю, это первое впечатление, которое опровергнуто временем и многотысячной армией фэнов HoMM III, но тем не менее.

❷ Играли с Лянге. Уложились в час, причем все закончилось победой нашего издателя. Никакого подхалимажа! Я был полон решимости вырвать победу. К тому же Лянге играл чуть ли не в первый раз, а я уже успел на Heroes собаку съесть. Вся горечь ситуации в том, что я привык к тактике компьютера, и начал не спеша развиваться, бросив все ресурсы на стратегические инвестиции. А тут приперся Лянге с оравой монстров и беззастенчиво смел моего одинокого героя... Неделю не разговаривал с этим презренным рашером! ;)

Почему я могу выбирать героя?! Мы как капризные дети, ей-богу!



❸ Гексов!!! Пресловутых клеток на поле брани – ну непривычно без них. Не хватает многопользовательского режима. Фраза «с ближайшим патчем» звучит издевательски. Не хватает классного стратегического AI (про тактический AI вообще говорить нечего – оного попросту нет). Не хватает убирающихся интерфейсных панелей...

❹ Academy. Люблю порядок – везде и во всем. Даже в «Героях». В Academy обитают далеко не самые



Potion'ы, достающиеся в наследство от NPC'шных героев, образуют целый бар. Пользоваться большинством из них, увы, бесполезно.

интересные юниты первых уровней... Но зато какие там очаровательные механические драконы! Да и джинны – очень забавные существа, которых я уважаю еще с HoMM II. Разве этого не достаточно?

Александр «Холод» Черных
holod@gameland.ru

Главред «Хулигана» и матерый игрок по hot-seat. За одну «клаву» с ним не садись!

❶ Если говорить о многопользовательской игре — третья, безусловно. Абсолютный баланс сил и постоянное удовольствие от игры. Замков столько, сколько нужно. А герои – это именно герои, лидеры, а не отдельные юниты. Четкая и понятная математическая боевая система. Вполне приличная графика, щадящие системные требования. И, что немаловажно – преемственность. Игра взяла из предыдущих частей все (или почти все) самое лучшее.

❷ Четыре ночи подряд, вечтевером, Heroes III. Днем спали, ночью играли. Ели сыр с плесенью, пиво пили. XL-карта. Победили Дьяволы. Все, как в жизни.

❸ Новое – хорошо забытое старое. Очень хорошо забытое. Четвертая часть смахивает на старую Master of Magic, на King's Bounty (это, к примеру, касается «революционной» мобильности нейтральных отрядов – было такое в KB!). Но только не на «Героев». Пока мы ждали выхода четвертой части – совсем забили на третью, все думали: вот, выйдет мега-продукт – поиграем. Поиграли... Полная ерундень, эти ваши «четвертые»! Теперь я понимаю, какой кредит доверия мы давали новой игре и как недооценивали великолепие старой. Ситуация с «Героями» напоминает мне историю с сериалом MechWarrior. С выходом четвертой части все завопили о революционности и модности, хотя по сути Microsoft сляпал поделку на коленке (сейчас это даже более очевидно, чем тогда). Но время все расставило по своим местам: четвертый «мех» забыт наглухо, а во второй и третий играют и по сей день. Подозреваю, что так тому и быть с четвертыми «Героями». Мы, кстати, уже играем в третьи.

Не исключаю, что я просто не понял четвертых «Героев». Почему так мало замков? Почему я не могу выбрать начального героя в hot-seat? Почему у героев теперь можно запросто менять лица? А как же индивидуальность? Почему у меня в замке новые войска вырастают каждый день? Ответ на все мои вопросы очевиден – **HoMM IV** просто другая игра, которая имеет к классическим HoMM весьма опосредованное отношение.

❹ У меня в четвертой нет ничего любимого. В третьей и прочих – некроманты. Почетные ребята! На лицо приятные, добрые внутри. Имеют на ранней стадии развития определенные бонусы, так что отлично подходят для оперативной работы в начале партии.



К чему эта изометрия? Неудобно, в самом деле!





Spider-Man: The Movie

МНЕ БЫ В НЕБО

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** Activision **Разработчик:** Treyarch
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.treyarch.com/
Требования к компьютеру: PIII 500, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11433

Я никогда не говорил в стенах редакции о Спайдермене, но, наверное, редактор каким-то образом разглядел-таки в моих глазах фанатский блеск и поручил написание этого обзора именно мне. Но, несмотря на любовь к Человеку-пауку, мое отношение к игре было скорее предвзято негативным. Разработчики даже по фильмам делают слишком много трэша, а уж по фильмам, которые сняты по комиксам... Так что, сами понимаете, надежды на нового Spider-Man были невелики.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru





Однако игра получилась на редкость качественной. Просто диву даешься, как быстро заведомо негативное отношение сменяется почти фанатической любовью. Происходит это еще во время tutorial. Я лично полюбил игру уже за один лишь голос Тоби Магуайра (Toby Maguire), озвучивавшего главного героя. Обучение построено таким образом, что мы приходим в восторг от «паучьих умений» одновременно с самим Питером Паркером. Возможность мгновенно забраться на крыши самых высоких небоскребов, потом спрыгнуть вниз и, совершив изящное сальто, «приклеиться» к стене соседнего здания вызовет у неравнодушных к Пауку товарищей (типа меня) откровенный восторг. Всем остальным — просто изрядно поднимет настроение, потому что в играх подобное мы испытываем далеко не каждый день.

Разработчики изрядно потрудились, чтобы виртуальный Нью-Йорк предстал перед нами во всей красе. Каждый открытый уровень — это десятки красивейших небоскребов и сотни машин, проезжающих внизу между ними. Правда, закрытые локации выглядят не столь эффектно, но зато радуют обилием деталей и спецэффектов: если уж мы оказались в здании, значит, на каждом шагу будут взрывы, лазерные решетки, всполохи пламени и так далее. Но главное для **Spider-Man: The Movie** — это, конечно, сам Спайдермен. Костюм супергероя как нельзя лучше подчеркивает каждый мускул на теле Паука. А уж анимация!.. Но за графические изыски приходится платить. Если вы планируете играть в PC-версию, придется запастись видеокартой не слабее GeForce 256 (это самый-самый минимум).

Сражаясь с Зеленым Гоблином, нам сначала придется гоняться за ним по городу и спасать мирных жителей от учиняемых им разрушений. Среди этих жителей будет и Мэри Джейн. Только после спасения любимый девушки от неминуемой гибели можно считать себя настоящим супергероем.

Структура и цели миссий в **Spider-Man: The Movie** весьма нетипичны для такого рода игр. Нигде дело не будет сводиться к простому уничтожению всех противников. Даже при общении с боссами. Скажем, сражаясь с Зеленым Гоблином, нам сначала придется гоняться за ним по городу и спасать мирных жителей от учиняемых им разрушений. Среди этих жителей будет и Мэри Джейн. Только после спасения любимой девушки от неминуемой гибели можно считать

+ Непередаваемое ощущение полного вживания в образ Человека-паука. Достаточно неплохое графическое оформление. Особенно удалась модель главного героя. Визуализация полетов по ночному городу - на самом высшем уровне. Дух захватывает.

– Серьезнейшие проблемы с управлением и игровой камерой. Причем вне зависимости от платформы, на которой вы играете. Ну а если же вы пользователь PC, то вас могут смутить неслабые системные требования.

7,0

РЕЗЮМЕ:

Не самая плохая игра по мотивам фильма. Но и проблем в Spider-Man: The Movie предостаточно. Если вы поклонник самого Человека-паука или экранизации его приключений, настоятельно рекомендую приобрести. В этом случае игра вас вряд ли разочарует.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ:

Борис Романов: Игра не проработана, графика не отшлифована, «головоломки» находятся на уровне Final Fantasy, камера серьезно забагована, а главный герой цепляется паутиной за космос.

5



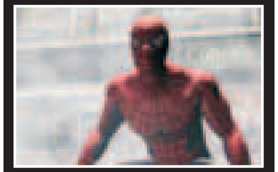
Нельзя сделать виртуальный Нью-Йорк без битвы на Empire State Building.

себя настоящим супергероем. Лишь потом мы приступим к непосредственному сживанию Гоблина со света. Впрочем, одной схваткой дело не закончится. Кто-то сомневался?

Способности паука не ограничиваются умением лазить по стенам и метать паутину. В бою он тоже весьма неплох. По мере прохождения игры мы будем находить новые комбы, сочетающие традиционные рукопашные приемы и супервыкрутасы. Например, можно связать противника паутиной. Или засесть на потолке и в нужный момент свалиться супостатам на голову и отдубасить их каким-нибудь ящиком, стоящим неподалеку.

Приставочные корни игры чувствуются во всем. В первую очередь в не приспособленном для PC управлении (впрочем, на консолях оно тоже не ахти как удобно). Приходится использовать две импровизированные крестовины, правую миниклавиатуру и мышь. К счастью, не одновременно. Но даже наличие джойпада не решает всех проблем. Возникают они в первую очередь в помещении и во многом связаны с работой камеры. Иногда бывает сложно пройти по узкому коридору, потому что трудно заставить героя идти строго вперед. Все из-за нее родимой, из-за камеры. Дело в том, что при резкой смене направления движения она не меняет ракурс. То есть если мы развернемся на 180 градусов, то Паук окажется к нам лицом. Центрировать камеру у него за спиной придется вручную. Не всегда удобно сражаться с большим количеством противников. Приходится выбирать: тратить время на выбор удобного угла обзора или бить наугад, порой — в пустоту. Впрочем, режим автонаведения, как правило, решает проблему.

Для получения максимального удовольствия от игры настоятельно рекомендуется посмотреть фильм. Виртуальный Spider-Man лишь в общих чертах следует сюжету своего киношного собрата: в игре мы встретим и Vulture, и Scoropion, и Shocker, и многих других персонажей, взятых из комиксов, которых не было в кино. Тем не менее, атмосфера фильма воссоздана превосходно. Так что для полного погружения лучше будет прочувствовать ее еще в кинотеатре.



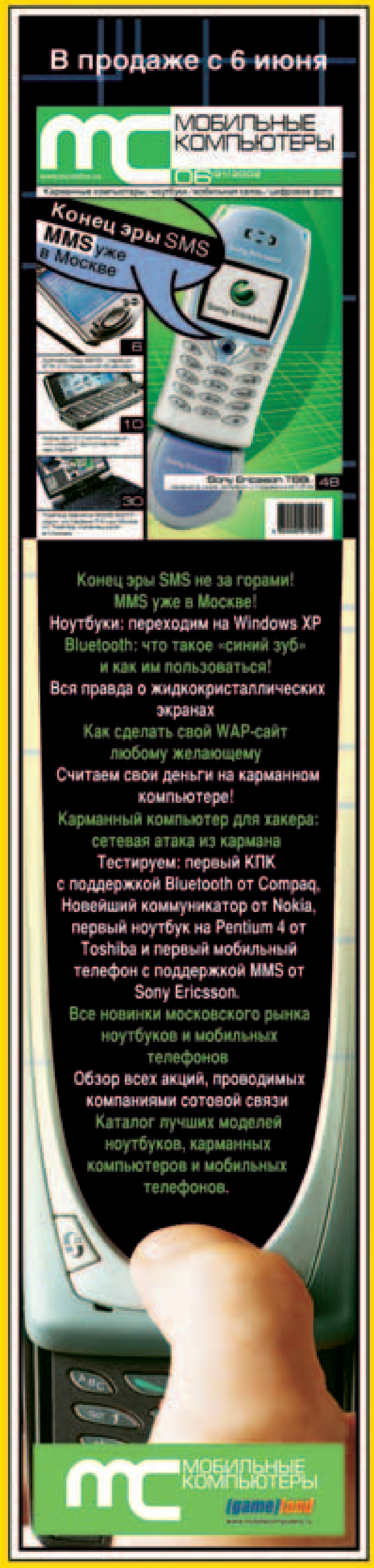
Как истинно приставочный проект, Spider-Man предоставляет огромные стимулы для многократного перепрохождения игры. По мере продвижения по сюжету нам становится доступно для просмотра все больше видеороликов и арта — на картинки разработчики не скупились. Каждый уровень имеет смысл перепройти, чтобы, во-первых, найти все секреты, а во-вторых, набрать как можно больше очков. В Secret Store за определенное количество очков мы сможем открыть секретные опции.





Как вы думаете, каких рекламных щитов в Нью-Йорке больше всего? Activision и Treyarch, конечно.

Главная прелесть **Spider-Man: The Movie** в том, что игра позволяет почувствовать, каково это — быть Пауком. Впрочем, даже если это вас не прельщает, продукт получился весьма и весьма добротным. Не без недостатков, конечно, но все-таки захватывающих моментов в ней вполне достаточно.





Человек-паук (Spider-Man)

АХТУНГ! ГОБЛИН В НЕБЕ!

Человек-паук... Что в слове этом для сердца русского слилось? Ровным счетом ничего. Кто он? Зачем он?

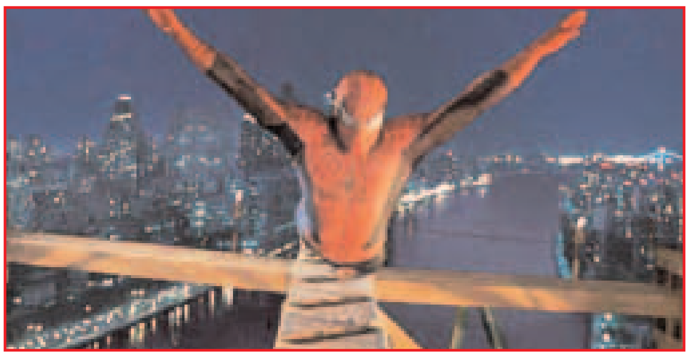
Виктор Перестукин
perestukin@gameland.ru

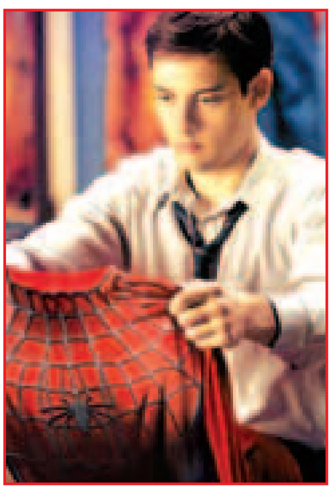
Дата российской премьеры: 3 мая 2002 года
Режиссер: Сэм Рейми (Sam Raimi)
Сценарий: Дэвид Коэпп (David Koepp)
Спецэффекты: Джон Дикстра (John Dykstra)
Бюджет: $140 млн.
Кассовые сборы в США: $286.5 млн. (на 19 мая)
В ролях: Тоби Магуайер (Tobey Maguire), Уильям Дефо (Willem Dafoe), Кирстен Данст (Kirsten Dunst).

Другое дело — Запад. Там на «Человека-паука» ходят семьями. Комиксам вот-вот исполнится юбилей, 40 лет. Еще не известно, кому больше симпатичен Спайди, детям или их родителям. Появление любимого героя на широком экране – это всегда приятно. Это признание.

У российского зрителя анонс фильма не вызвал священного трепета. Для нас в лучшем случае – это «классный фильмец». Если аудитория помоложе еще худо-бедно знает что-то о Пауке, у старшего поколения с этим явно проблемы.

Но, что удивительно, Сэм Рейми (сам большой поклонник Спайдермена) плюнул на хардкорных фэнов и не стал отходить от канонов супергеройских фильмов. В первой серии (а в этом нет





сомнений) он дотошно изобразил всю историю появления Человека-паука. Ну и приврал, конечно. Молодежь будет еще осуждать создателей фильма за вольность. Пожурить есть за что. Главное расхождение с первоисточником (комиксы): для плевков паутиной Спайди использовал хитрый девайс. Сменные кассеты к нему время от времени заканчивались. Это делало Человека-паука уязвимым. В фильме решили не ломать голову над реализацией этих машинок и подарили Питеру возможность швыряться паутиной из запястий. В этом весь фильм. Рейми пытается рационально объяснить все. И появление чудесного паука, чей укус превращает в супергероя, и трогательную историю Зеленого Гоблина. Но вся беда в том, что «серьезный подход» оказывается несколько выборочным. Получается забавная каша. Детский предсказуемый сюжет, но каждое движение, каждое действие героя вроде как обосновано.

Полно непонятных нашей аудитории сюжетных багов. Как вам преступное нежелание Гоблина снять маску с ослабевшего Паука! И к чему последующие погони с целью выяснить, кто же все-таки такой этот Спайдермен? Вроде взрослые люди снимали. Отношу это к разнице менталитетов.

А вот сцена на мосту меня озадачила. Сэм Рейми точно подсмотрел ее! Зеленый Гоблин, весь из себя мегазлодей: «Сейчас узнаем кто ты: Питер Паркер или Человек-паук! Если спасешь девушку – то Питер, если детей, то...». Прямая аналогия с финальной сценой из «Бэтмен навсегда». Энигма проделывает точно такой же фокус с Брюсом. Что это: преемственность злодеев или нехватка свежих идей?

Ну и, само собой, от «Матрицы» в action-фильмах нам никуда не деться в ближайшие лет пять. И во втором «Блейде», и в «Человеке-пауке» дух Нео незримо присутствует. Когда выйдет долгожданное продолжение фильма братьев Вачовски, от рапида и slow-mo всех будет тошнить.

Мультяшно-комиксовая привычка Человека-паука толкать правильные пафосные фразы перекочевала на кинопленку: «чем больше сила – тем больше ответственность». Вы что, за этим ходите на подобные фильмы? Может, вам интересны душевные страдания Зеленого Гоблина или переживания влюбленного Человека-паука? Да бросьте! Оба полфильма бегают в масках. Какая выразительная актерская игра!

Спецэффекты от Джона Дикстры – вот гвоздь программы. Именно этот человек ответственен за феерию «Бэтмена навсегда». Развязав ему руки многомиллионным бюджетом фильма, Сэм Рейми не прогадал. Кудесник Дикстра оживил такого невозможного персонажа, как Зеленый Гоблин (на месте которого многие хотели видеть Venom'а). Удивительно, но он смотрится вполне достоверно. Смешки могут вызывать только его действия, но никак не движения.

Глядя на Спайди, невольно задумываешься, как бы он выглядел во времена появления на киноэкранах первого «Бэтмена»? Наверное, комично. Значит появление Паука на экране – символ достижений компьютерной технологии. Итак, киношные супергерои – лакмусовые бумажки прогресса. Кто у нас следующий? END


Лорды Войны
Warrior Kings
180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
Баталии на открытых пространствах и в городах
Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
Различные уровни сложности
Реалистичная трехмерная графика
Интуитивно понятное управление
Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.
Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!
developed by
published by
MICROIDS
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
© Microids. All right reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000"

Simon the Sorcerer 3D

ЗАМЕШАННЫЙ НА 3D

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** quest **Издатель:** Vivendi Universal Interactive **Разработчик:** Adventure Soft
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.simon3d.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, 3D-ускоритель

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF7130



3D, «три дэ»... Куда не плюнь: 3D-шахматы, 3D-тетрис... Какая игровая коробка сейчас не украшается полным «три-дэ»? Истерия? По мне – уродство. Обязательная трехмерность превратилась в маркетинговое понятие, обязательную галочку для девелоперов. Разработчики от безвыходности прививают трехмерность своим детищам, совершенно для этого не приспособленным. Ведь издатели выделяют деньги лишь на проекты, где присутствует это «число зверя». Создатели Simon the Sorcerer 3D (далее StS3D) решили миновать стадию анимационного воплощения квеста и сигануть сразу в полное и безоговорочное пресловутое 3D.

Виктор Перестукин
perestukin@gameland

Что мне не нравится в трехмерности? Да все нравится. Но больше всего я ценю уместность. Гнаться за прогрессом, чтобы в итоге получить игру на троечку? Пижонство. Оправдания? Их не может быть!

Квест, изначально представлявший собой интерактивную книгу, ею и остался. Только из первоначального текстового формата сместился в сторону иллюстраций. В квестах картинки — одно загляденье. Разумеется, я имею в виду *хорошие* квесты, удачно срежиссированные, скрупулезно нарисованные. А что делают создатели **StS3D**? Разрешают дотошному игроку крутить камерой по сторонам, и это в квесте, в книжке, в сказке. Неприглядные ракурсы и унылые пейзажи – вот что запоминает игрок, а не случайно попавший в кадр блик солнца. Более того, в **StS3D** Саймон носится по внушительной территории со скоростью спринтера. Оглядываться по сторонам некогда! Закрыв



глаза и подумав о **StS3D**, я представляю только ядовито-зеленые просторы второй главы. И все. Другое дело — Grim Fandango и Escape from Monkey Island. Проблема создания привлекательного мира легче всего решается в шутерах. Там у игрока одна дорога – вперед. Задача разработчика — удачно расставить декорации. И вот уже игроки кричат от восторга.

Так что же натворил на этот раз Саймон? О, этот маленький негодяй! А я ведь его ждал... Все-таки Simon the Sorcerer — древний сериал, с традициями. В предыдущие части я играл с удовольствием еще полгода назад. Да, наверное, и сейчас сыграл бы. Какова интригующая концовка второй серии! Сделайте вид, что забыли, а я вам напомню. Неудачник Саймон остался заключенным в тело колдуна Сордида, а гнусный маг, похитив тело мальчишки, отправился в наше измерение. Об этом повествуют и начальные титры **StS3D**. Есть где разгуляться фантазии. По непонятным причинам Adventure Soft выбрала самый примитивнейший из всех возможных вариантов. Обмен телами из интро – халтура, детский сад. В голове одно недоумение: «Откуда взялся Сордид, по сюжету отправленный в наше измерение? И где Саймон в теле Сордида?». Ну просто злость берет. За такое — минус балл. Нет, даже два.



Вот твой приз, Буратино!

Я сломался на металлодетекторе. Скачал солюшен: «Ах! Все-таки с помощью chakara, черт побери!». И не говорите мне о логичности решения.

+ Несмотря ни на что – это квест. Редкий жанр. Если вы умудрились пропустить хиты девяностых, то посмотрите StS3D. Может, в вас проснется страсть к подобного рода играм.

– Все болезни 3D перекочевали сюда. Тут вам целый букет: опасность застрять в стене, саботаж камеры, кривые модели персонажей и целая куча багов вроде неоткрывающихся дверей и исчезающего Саймона… А мы ведь играем в квест, вы не забыли?

5,0

РЕЗЮМЕ:

Жуткая вещь получилась. В назидание остальным. Без содрогания смотреть на StS3D не получается. Он жалок, он беспомощен, он, в конце концов, уродлив. Не выдержав наступления новых времен, он сломался. Это конец – финита ля комедия.

Сама система построения игры дает сбои. **StS3D** это — квест. Стопроцентный квест. Отсутствует прыжок, какой-либо action… И сделана игра для квесторов. Только они помнят предшественников. Ищем предметы, комбинируем, юзаем все и всех. Но 3D-окружение сумело расстроить эту незамысловатую схему. Например, использование йо-йо (в игре называется chakara) выведет из себя кого угодно. Саймон орудует этим колесиком только в режиме вида из глаз (как в «Джекил и Хайде»). Мучение. А традиционных квестовых комментариев «Ничего не выйдет» не дождаться. Использовать эту штуку или не использовать… Приходится применять ее, где ни попадя. Однако место, где chakara пригодится, легко прошляпить. Неудачное прицеливание, неправильно выбранная позиция сводят на нет все попытки. Я сломался на металлодетекторе. Скачал солюшен: «Ах! Все-таки с помощью chakara, черт побери!». И не говорите мне о логичности решения. Только методом «пальцем в небо». А ловля бабочек из второй главы? Искать редкую Purple Emperor я предполагал где угодно, только не на месте обычного их скопления. Квест все-таки. Угу. Оказывается, пробегав битых полчаса по полянке, все-таки можно ее встретить. Это не считая продолжительных поисков по всей карте! Должен вам признаться, что дальше второй главы я так и не продвинулся. Не смог перейти по канату, ведущему в третью часть. После нескольких десятков падений, как опытный квестор, я принялся наматывать круги по карте, надеясь найти незамеченные мною шест, веер или велосипедное колесо, наконец. Что-нибудь, что позволит перейти на ту сторону. Напрасно. Туда можно попасть, только высунув язык и стуча по клавишам. Мысленно пнув в бок шутника, который придумал такую забаву, беру солюшен и тыкаю пальцем в первую попавшуюся строчку третьей главы: «используйте мед на адвокате, затем на нем же используйте пылесос». Не стоит напрягаться. Uninstall.



Всем известно, что гномы вытесаны из камня. Вот тому наглядный пример.



Скульптурная композиция «Крестьянин с коровой». Камень, XV век.

Памятные злые остроты Саймона никуда не делись. На мой взгляд, они только и остались. Правда… вымученные какие-то. Затыкают дыры. Своеобразная мотивация для игрока: хочешь услышать новую остроумную реплику Саймона? Тогда, побегай, побегай…

Обмен телами из интро – халтура, детский сад. В голове одно недоумение: «Откуда взялся Сордид, по сюжету отправленный в наше измерение? И где Саймон в теле Сордида?».





Я тактично обхожу тему графики **StS3D**. Это будет нечестно с моей стороны. Больное место игры. Но предупреждаю, все, все-е-е будут тыкать пальцами в сторону топорных персонажей. Ожившие каменные изваяния.

А тем временем группа разработчиков Prograph Research работает над полностью двухмерным анимационным квестом Tony Tough and the Night of Roasted Moths. Что тут сказать… художники!

В ПРОДАЖЕ С 30 МАЯ



Cyber – виртуальные аналоги реальных вещей

В ЭТОМ НОМЕРЕ

Наша жизнь потихоньку переползает в виртуальную реальность (ну, или очень плотно интегрируется с ней). Существует куча вещей, к которым мы привыкли и которые кажутся нам абсолютно простыми и бесхитростными. Но они уже сейчас имеют аналоги в киберпространстве, и если ты прогрессивный чел и идешь в ногу со временем, ты должен научиться пользоваться этими вещами уже сейчас, пока они не стали привычными и бесхитростными для всех остальных. Рано или поздно они все равно придут сами и заставят тебя привыкать к себе. Вопрос только в том, будешь ли ты ждать этого, оставаясь на одном уровне со всем остальным человечеством, или уйдешь вперед, начав уже сейчас строить свою жизнь в соответствии с надвигающимися стандартами. Если твой выбор – второе, читай Спец, мы тебе поможем.

Cyber Money – виртуальные деньги
Цифровые деньги – чем отличаются пластиковые платежные карты от кредиток?
Виртуальные биржи - зарабатываем $1.000.000!
Онлайновые казино - тратим $999.999, не вставая с дивана.
WM – где взять, как потратить?
Сетевые аукционы – ощути азарт торговли!

Cyber Life – жизнь в киберпространстве
Виртуальные комьюнити – общество завтрашнего дня?
Сетевой имидж – скоро мы будем общаться только так!
Web-chat vs IRC – что круче?
Вторая жизнь в чате – узнай, каково это.
The Sims и MSFS – самые виртуальные игры.

Cyber Sex - киберсекс
Виртуальный секс глазами девушки – они тоже делают это!
Сетевая проституция – вся кухня наизнанку.
Интервью с незнакомкой – самая лучшая отечественная эротическая игра.
Свингеры онлайн – в инете можно все!

Cyber Stuff – виртуальные фишки.
Цифровая подпись в РФ.
Библиотеки онлайн.
Сетевые органайзеры, ежедневники и даже секретарши!
Виртуальные люди – они уже идут!

Cyber Fun – виртуальные развлечения
Самые прикольные хуморные перлы сети.
Поисковые соревнования – научись искать быстро и эффективно.

Спец Хакер
(game)land
www.gameland.ru

Форсаж

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

СКОРОСТЬ & ЯРОСТЬ

PC
Жанр: racing **Издатель:** Медиа-Сервис-2000/Новый Диск
Локализация: Медиа-Сервис-2000 **Разработчик:** Rage Software
Количество игроков: до 8 **Онлайн:** http://eracer.media2000.ru/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11670

От Rage Software всегда ждешь чего-то яркого, необычного и беспредельно веселого — достаточно вспомнить красочную аркаду Expendable или безумную стрелялку Incoming. В наши цепкие руки попал eRacer, новый продукт студии, сменивший в процессе локализации свое имя на более приятное русскому уху – “Форсаж”.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru



Одна из последних трасс, проходящая в детской комнате, – дань Micro Machines.

Не мудрствуя лукаво, нам предлагают три стандартных режима: гонка на время, где основным противником становится неумолимо скользящая стрелка таймера, аркада и чемпионат. Что касается последнего, заветная урна для мусора, доверху наполненная смятыми «вечнозелеными», дается лишь пришедшим в первой четверке.

К своему бюджету следует относиться крайне бережно. Дело в том, что прийти к финишу в числе победителей довольно сложно, и виной всему хитрые и беспощадные дети AI на колесах. Масла в аккумулятор подливает физическая модель, которая крайне не уверена в себе, и посему никак не может решить, играем мы в симулятор или аркаду. В результате нет ни чувства управления реальным автомобилем, ни возможности полностью расслабиться.

Ошибки вам никто прощать не станет, и если вы однажды окажетесь позади, исправить положение будет нелегко. Единственный выход — досконально изучить трассу и набить не одну руку и ногу на ее безошибочном прохождении. Заработанные/выигранные деньги расходуются на оплату взносов для участия в следующих соревнованиях, а также на починку разбитого в азарте схватки железного друга.

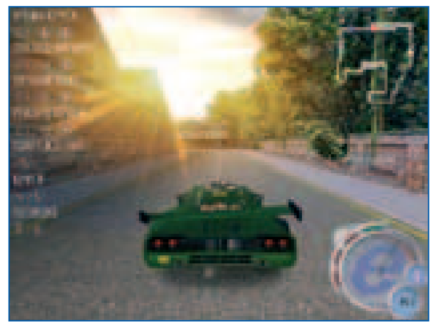
> На фанатском сайте eRacer league, который находится по адресу http://www.eracer.jolt.co.uk/, в разделе Downloads можно найти несколько новых трасс для игры, а также записанные демки с минимальным временем прохождения всех треков.

Повреждения, полученные в ходе заезда, сводятся к валящим из-под капота клубам дыма, которые сопровождаются забавными звуками заикающегося двигателя, – а так хотелось выбитых стекол, сломанных дверей и порванных сидений!

Повреждения, полученные в ходе заезда, сводятся к валящим из-под капота клубам дыма, которые сопровождаются забавными звуками заикающегося двигателя, – а так хотелось выбитых стекол, сломанных дверей и порванных сидений! Чуть исковерканные текстуры не в счет. Самих авто насчитывается ровнехонько 8 штук, причем какой-либо разницы в управлении между ними я не заметил.

Что радует в игре, так это оригинальность и разнообразие трасс. Можно поколесить и по химическому заводу, и по заснеженному лесу, и по железнодорожной станции, а для не шибко брезгливых припасена даже свалка. Однако, если Rage создает обычно если не выдающиеся, то хотя бы примечательные в графическом плане игры, здесь не все так сладко. Все дело в скромных текстурах и низком количестве полигонов в окружениях. Хотя, в принципе, на бешеных скоростях это не заметно, ибо скорость не располагает к детальному изучению красот пейзажей.

Автомобиль поврежден на 75%, хотя на нем не видно ни одной царапины.



Локализация игры никаких нареканий не вызывает. Переведено все: от стильного меню до надписей на дорогах.

Если не знаете, как скоротать время в ожидании очередной части Need For Speed, можете обратить внимание на «**Форсаж**». END

+ Среди положительных моментов можно выделить стильный и удобный интерфейс, немалое количество разнообразных трасс и добротную локализацию. Только достаточно ли этого для получения удовольствия от игрового процесса?

– Чересчур высокий для аркады уровень сложности сразу производит отталкивающий эффект. Причем он усиливается не очень выразительной графикой, невзрачными автомобилями и общей посредственностью реализации заездов.

6,5

РЕЗЮМЕ:

Если говорить, положа руку на руль, в итоге получилась вполне неплохая игра, к тому же с весьма, на мой взгляд, удачной локализацией. Думаю, “Форсаж” вполне может стать игрой на пару вечерков.

Star Wars: Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

В КОЛЛЕКЦИЮ КЛОНОВ

PC **Жанр:** RTS **Издатель:** LucasArts **Разработчик:** LucasArts
Количество игроков: 8
Онлайн: http://www.lucasarts.com/products/clonecampaigns/
Требования к компьютеру: PII 233, 32 MB RAM

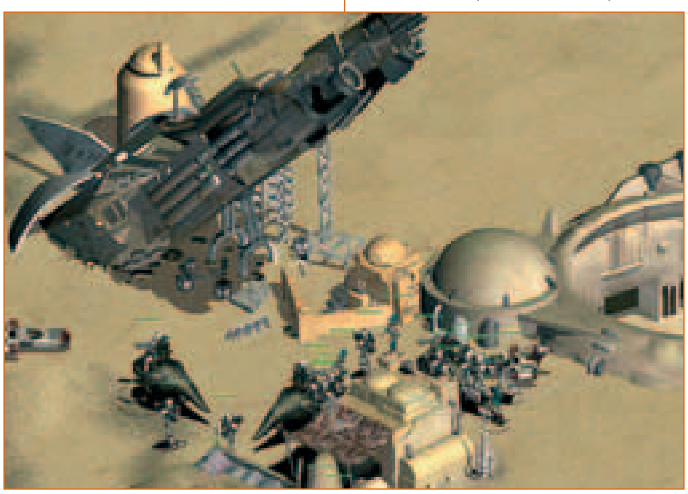
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11526

Вот и отгремела долгожданная премьера "Второго Эпизода" популярной звездной саги. Многомиллионная армия клонов пересчитана вплоть до последнего потраченного доллара, в Анакине замечены черты будущего Дарт Вейдера, а будоражащие разум спецэффекты, равно как и фиолетовый меч Мейс Винду, уже не так бросаются в глаза. Выход очередной части киноэпопеи намечен на 2005 год, и по традиции томительное время ожидания нам помогут скрасить воплощения вселенной Star Wars в компьютерных и видео играх.

Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Первым подоспел add-on **Clone Campaigns** для стратегии Galactic Battlegrounds, основанный как раз на событиях "Атаки Клонов". В дополнении представлены две кампании — семь миссий за Конфедерацию Независимых Планет и шесть за Галактическую Республику. Правда, проходить игру все равно придется в строго определенной последовательности, что обусловлено единой сюжетной линией.

Очень важно, что действие игры не пересказывает нам все перипетии фильма, а дополняет их, концентрируясь на сторонних событиях. Таким образом, нам предстоят встречи с полюбившимися персонажами, но уже при несколько иных обстоятельствах.



Армия клонов шагает по Татуину.

Обидно — нам не дадут сыграть ни за одного из ключевых героев, особенно, если вспомнить, как в GB мы водили за ручку самого Дарта Вейдера.

Безусловно, обе стороны отличаются друг от друга не только своей историей, интересами, целями, но и боевыми характеристиками. Так, к примеру, производство воздушных юнитов Республики не требует высоких затрат, а рабочие Конфедерации могут похвастаться особой живучестью.

Значительные изменения коснулись геймплея. В GB Джедаи были представлены непростительно скромно, и посему на них обратили внимание в первую очередь. Теперь их здоровье быстрее регенерируется со временем, да к тому же дешевле обходятся затраты на исследования новых свойств силы.

На диске с игрой в папке Contest Levels запрятаны несколько сценариев, победивших в конкурсе самодельных карт Design Your Own Mission. Для установки скопируйте файлы .scx в папку Scenario игры, а .cpx — в Campaign. Рекомендую обратить внимание на Escape from Hoth, который мне запомнился больше всего.

Появились два новых юнита, которые доступны для каждой цивилизации: Power Droid, представляющий собой мобильный, но уязвимый генератор энергии, и медленный Air Cruiser, способный наносить мощные атаки на дальние дистанции.

Вступившие в альянс стороны приобретают так называемые командные бонусы. Прежде всего это выражается в повышении характери-



стик крепостей. Для примера, у сепаратистов они получают более широкий угол обзора. Также существуют индивидуальные преимущества, предлагаемые каждой из сторон. Скажем, союзники Республиканцев вознаграждаются более эффективными медиками.

Небритый движок Age of Empires II, конечно, дает о себе знать, но **Clone Campaigns** выигрывает за счет повышенной детализации и разнообразия ландшафтов. Озвучка нареканий не вызывает, а грамотно представленная музыкальная тема перекочевала прямиком из фильма. Одним словом, ни фанаты Star Wars, ни поклонники Galactic Battlegrounds разочарованными не останутся. END

+ Тринадцать на совесть выполненных миссий плюс одна бонусная, две новые цивилизации, более двухсот доселе невиданных юнитов и изменения в геймплее согласно требованиям игроков — вполне неплохо для обычного дополнения.

– Устаревший и порядком поднадоевший графический движок способен испортить впечатление от игры. Плохо еще то, что пройти add-on можно за свободный уикенд, если, конечно, задаться такой целью.

6,5

РЕЗЮМЕ:

Поклонникам Galactic Battlegrounds обходить дополнение стороной не стоит. Остальным же придется сперва обзавестись оригинальной игрой, так как без нее установка попросту невозможна.

Blood Omen 2

НА ДИСКЕ PATCH К НОМЕРУ
НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ВАМПИРСКИЕ ХРОНИКИ

PC PlayStation 2 Xbox

Жанр: action/RPG **Издатель:** Eidos Interactive **Разработчик:** Crystal Dynamics
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.eidosinteractive.com/games/info.html?gmid=110/
Требования к компьютеру: PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10757

В каждом человеке имеются те или иные вампирские наклонности. Признайтесь, что когда-нибудь вам хотелось тихо подкрасться сзади и вонзить свои острые как бритва зубы в шею невинной жертвы, а затем под покровом ночи тихо попивать сладкую кровушку. Реализовать свои мечты без малейшего риска для окружающих можно с помощью Blood Omen 2.

Илья Илюхин
ilya@gameland.ru



Пошатнувшееся здоровье всегда можно поправить свежей кровью.

Сюжетная линия запросто заткнет за пояс любого Кинга. А дело было так. Главный герой — вампир Каин — потерпел позорное поражение от своих самых лютых врагов — ордена Сарафана и его грозного предводителя. Остался вампир у разбитого корыта: и орда вампиров разбита (рифма, однако!), и его драгоценный меч Soul Reaver подыскал себе нового хозяина. Да вдобавок сослали Каина изгнанником в царство тьмы — ну как тут не впасть в сумасшествие?





...И вот, после томительных четырехсот лет заключения, он обнаруживает себя в городе Меридиане с мыслями: «Ох, они у меня за все заплатят, гнусные людишки! Крови у них не хватит!». Вампир (и мы вместе с ним заодно) отправляется в путь...

Первое сравнение, приходящее на ум — Max Payne. Тот же вид от третьего лица и та же напряженная атмосфера, держащая в напряжении до самой развязки. Вместо пуль – когти. Вместо пистолета — средневековое оружие и магия. Нет только одного: час-

На этом сага о вампирах не заканчивается. Разработчики объявили о начале работ над Soul Reaver 3, обещающей увидеть свет уже этой зимой. Следите за нашими публикациями.



На самом деле вампиры боятся четырех вещей: чеснока, осинового кола, серебряной пули и... воды.

+ Мрачная вампирическая атмосфера, которой пронизан весь игровой сериал Legacy of Kain. По-настоящему увлекательный, хотя и не особенно оригинальный игровой процесс.

– Малоинтересные в большинстве своем головоломки. Не самая проработанная боевая система. Графика не способна впечатлить чем-то особенным, к тому же наблюдаются определенные проблемы с framerate.

6,5

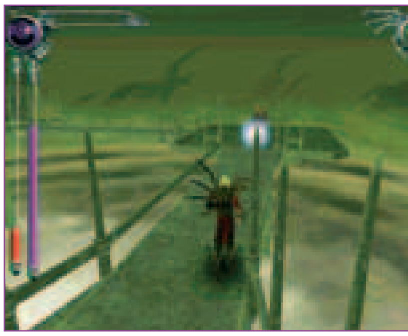
РЕЗЮМЕ:

Игра, которую однозначно можно рекомендовать любителям Soul Reaver и оригинального Blood Omen. Пусть от этого проекта мы и ожидали немного большего, финальный вариант все равно очень хорош.

тых-пречастых сохранений, которые приходилось бы использовать чуть ли не каждый десяток секунд. Взамен нам предлагается удобная система чекпоинтов — в случае смерти вы попадаете на то место, где отметились в последний раз. Это пошло на пользу: отсутствие сэйвов позволяет относиться к персонажу более внимательно и осторожно.

Роль здоровья играет алая субстанция, именуемая кровью. Как только ее количество достигает нулевой отметки, Каин отбрасывает копыта, корчась в предсмертных муках. Восполнить кровь можно… Правильно, если только как следует упиться ею. Как это сделать? Очень просто: прежде нужно отправить кого-нибудь на тот свет, а после — склониться над несчастным трупом, нажав соответствующую кнопку. И это не только для здоровья полезно, но и для повышения Lore — опыта, который увеличивает боевые показатели вампира. Да, жестоко, но такова суровая правда жизни!





Схватка с финальным боссом. Придется серьезно попотеть.

лишь в туманных областях. Каин становится невидимым для всех, подкрадывается к ничего не видящему врагу и эффектно пронзает его! Причем камера демонстрирует все это с наиболее красивого ракурса.

Враги, как это ни удивительно, замечены были. Характерно, что очень даже в большом количестве. Пред вашим взором предстанут «хомо-подобные»: рыцари, лучницы, амазонки и так далее, а также обитатели глубин ада: бесы, духи,

Голыми руками на вооруженного охранника. Это нелегко, но возможно!



Каин становится невидимым для всех, подкрадывается к ничего не видящему врагу и эффектно пронзает его! Причем камера демонстрирует все это с наиболее красивого ракурса.

Пять специальных умений. Такова цифра, которая серьезно разнообразит игровой процесс. За ней кроются несколько финтов, которые Каин может проделывать. Перечислю лишь некоторые: Fury — ярость, Mist – превращение в туман, Charm — контроль над разумом… Особенно советую обратить внимание на Mist, действующий

Играть рекомендуется ночью. И только ночью. Естественно, при выключенном свете. Желательно также заранее запастись хорошими наушниками или несколькими колонками с объемным звуком типа A3D или EAX. Острые ощущения — гарантированы!

призраки. Убивать их мы будем стандартным набором для RPG — мечами, луками, ятаганами, секирами…

Единственным серьезным разочарованием следует признать паззлы. В решении головоломок от вас не требуется никаких умственных усилий. Знай себе дергай всяческие рычажки, тумблеры, нажимай кнопочки. Ну и бегать туда-сюда придется довольно часто. Делать нечего — привыкайте!

Всем поклонникам мрачных депрессивных action — брать однозначно. Впрочем, и всем остальным тоже рекомендуется. Ведь очередная возможность побыть вампиром представится еще не очень скоро. END

ПОЛИГОН
ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ

ПРОГРАММА УЧЕТА
игрового времени
Poligon KIT

+ полный учет продаж
+ контроль администратора
+ поддержка всех видов тарифов
+ блокировка игровых станций
+ генерация отчетов
+ финансовый анализ
+ сброс данных в интернет

...и море других возможностей!

программа постоянно совершенствуется!
зайди на сайт программы:
WWW.POLIGON.RU/PROGRAM/

ваша первая
РАБОТА

Сеть интернет-клубов "ПОЛИГОН" приглашает КОНСУЛЬТАНТОВ

ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ:
1. Стабильную зарплату + бонусы
2. Мощный карьерный рост
3. Возможность совмещения работы и учебы

БЕСПЛАТНОЕ ОБУЧЕНИЕ
работе с клиентами
компьютерам
интернету

НАШИ ТРЕБОВАНИЯ: 18-25 лет, знание ПК, общительность, желание учиться, честолюбие. Опыт работы не обязателен.

Тел. 777-0505

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

GUNVALKYRIE

НИЗКОБЮДЖЕТНЫЙ «МЕТРОИД»



Жанр: action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Smilebit **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.sega.com/games/xbox/post_xboxgame.jhtml?PRODID=825/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9877

Smilebit засели за космические приключения. Памятуя о Jet Set Radio (Future), логично было ожидать от трогательных тронутых японцев эдакого финта хоботом — стильного до дрожи в коленках, с нетрадиционным игровым процессом, революционными находками в области графики, субкультурным саундтреком от транс-команды из Коллогрива, мириадами ярких находок и блестящих решений и т.д. Фигушки. Получите вяленький трехмерный платформер.

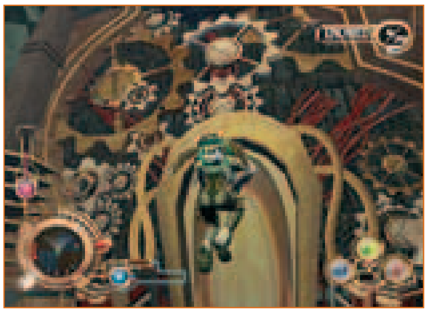
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Підманули!

Ведь чего нам тут только не обещали! Помните, как Wren вдохновенно пересказывал в 06(111) номере журнала содержимое пресс-релизов? Дескать, и управление нас ждет комбинированное — с джойстика и светового пистолета, и по стенам-потолку бегать на счет «раз» можно будет, и эстетика Starship Troopers здесь будет доведена до совершенства — так что тему после **GUNVALKYRIE** вообще можно закрывать. А когда громкие заявления авторы сопровождают набором умопомрачительных скриншотов в стиле «настоящая чисто конкретная аркада от Sega, к бабке не ходить», тут уж кто угодно поведется, даже опытные акулы-журналюги. На поверку все получилось почти так, да не так. Пистолетов для Xbox по-прежнему никто не делает, по потолку в игре не пробежишься при всем желании, да и Starship Troopers на покой отправлять рановато. Но давайте-ка обо всем по порядку.

Паро-кибер-милитари-панк

О сюжете (начало «альтернативного» XX века, лазерное оружие, колонизация космоса) вы наверняка читали у Wren'а, поэтому мы начнем ближе к телу. Играбельные персонажи традиционны: это юркая, но не очень выносливая Келли и медлительный тяжеловес Сабурута. Оба увешаны разнообразной броней (в случае с Келли — прикрывающей тело крайне избирательно) и экипированы реактивными движками, подвешенными за спиной на манер рюкзаков. Цель бравых коммандос из подразделения **GUNVALKYRIE** — побороть инопланетных жуков, полонивших планету Тир на Ног (о да, японцы тоже читают фэнтези!) и разузнать, куда подевался доктор Хеббл Гейт, в свое время разработавший теорию межзвездных путешествий. И перемочить тучу насекомых.





Dash, кратковременный наскок на противников впереди.

Экономическая стрелялка

Вопреки ожиданиям, структура уровней прихотлива и линейна. Вываливаемся из телепортатора, продвигаемся в дальний конец V-образного ущелья, попутно отутюживая залповым огнем полчища саранчи, запрыгиваем в телепортатор, празднуем победу. Зачастую требуется уничтожить всех до единого чужаков на этапе, иногда — за определенный временной отрезок. Деньги, вытрясенные из далекого командования на основе подсчета уложенных противников, разрешается тратить исключительно на апгрейд снаряжения и оружия. По степени скупердяйства **GUNVALKYRIE** может затмить разве что

+ Радующая глаз графика – от Smilebit принято ожидать красивых игр. Аплодисменты за попытку возродить атмосферу классических платформенных стрелялок в качественно новом антураже. Пусть она удалась лишь отчасти – спасибо и на этом.

– Завышенная сложность игры и управление, к которому нужно долго и терпеливо привыкать. Помните непроходимые восьмибитные бродилки? Тут похожий случай: полагаться приходится не столько на собственные навыки, сколько на удачу.

7,0

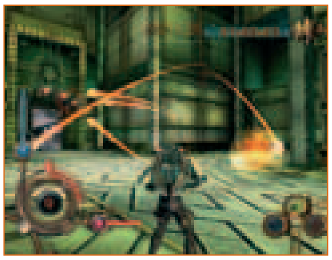
РЕЗЮМЕ:

Все-таки недолет. Вот что бывает, если пытаться строить Metroid для Xbox в короткие сроки и при скромном финансировании. Ни по качеству геймплея, ни по стильности не дотягивает до уровня дебютного Xbox-проекта Smilebit - JSRF.

Resident Evil: Code Veronica — за самый востребованный товар — топливо для реактивного движка — тут заломлена такая цена, что приходится гоняться за каждой копейкой.

Чтоб жизнь малиной не казалась

Вообще, «сопливый» (ну, с соплами) рюкзак — единственное, что принципиально отличает игру от обычных стрелялок с видом от третьего лица. С рюкзаком можно летать, и если хватит денег, то летать долго, красиво и результативно. Если финансы поют романсы — то выхлопа хватит на несколько секунд, за которые вы можете перенестись на пару десятков метров в любом из четырех направлений или подпрыгнуть вверх. По поводу удобства модели управления, эпитеты в редакции звучали не особо лестные (от «неотзывчивая» до «#$@^%!!»), зато выяснилось, что заточена она сугубо под Бориса Романова. Больше ни у кого из нас не получалось столь грациозно скакать с платформы на платформу, играючи отстреливая хитиновые головы и псевдоподии (чудеса эквилибристики выполнялись еще и на американском джойстике, который, как известно, не в каждую дверь войдет). Похоже, чтобы стать асом **GUNVALKYRIE**, необходимо дослужиться как минимум до поста главреда «Мобильных компьютеров». Все бы ничего, да только вот возможности настроить по своему вкусу раскладку кнопок джойстика, равно как и функции strafe, в игре вообще не предусмотрено — и это плачевно отражается на геймплее. То есть, играя, с большой долей вероятности вы будете рыдать, материться и пробивать габаритным джойстиком ямы в паркете, или что у вас там. Ясен день, при условии, что вы не Борис Романов.



Атака красных «головастиков»: самонаводящееся оружие в действии.

Вываливаемся из телепортатора, продвигаемся в дальний конец V-образного ущелья, попутно отутюживая залповым огнем полчища саранчи, запрыгиваем в телепортатор, празднуем победу.



Без выкрутасов

Графика всегда была сильным местом Smilebit, и даже если она не блистала техническим совершенством, то спокойно «выезжала» на свежих идеях вроде затюканного ныне эффекта cel shading. **GUNVAKYRIE** звезд с неба не хватает и просто хорошо выглядит. Ничего похожего на спуск с небоскреба в JSRF, заставки из FFX или отдельные уровни Halo тут не наблюдается, и народная молва вряд ли станет передавать из уст в уста сказания о том, что «а вот когда дойдете до третьего этапа...». По стилю — один к одному Elemental Gearbolt для PS one. Есть правдоподобно выглядящие ущелья на далекой планете, есть миллион красивых платформочек, на достоинства которых обращать внимание нет времени — потому что по ним надо лезть наверх, борясь с управлением. Есть набор насекомых, разлетающихся на части: когда их очень много, приставка начинает отчаянно тормозить — не на уровне bullet time из Star Wars: Obi-Wan, но близко к нему. Модели персонажей сделаны отлично, с кучей бликующих металлических поверхностей, размытием света от лампочек-индикаторов... но без нормальных теней. Обидно, когда нельзя ориентировать движение по тени героя, особенно в игре, где успех зависит не только от стрельбы, а во многом от грамотного лазанья по уровням с вертикальной архитектурой. О невдохновляющем звуковом сопровождении **GUNVALKYRIE** можно с чистой совестью забыть — заниматься альпинизмом и воевать с жуками гораздо приятнее под аккомпанемент любимого ВИА.

Итог: еще бы немного, и... Чуть более удобная модель управления, капелька адреналина, набор захватывающих миссий — с ними **GUNVALKYRIE** бы имела тот самый «успех среди истинных ценителей видеоигр», о котором говорил Wren. Да и не только у ценителей, вышел бы полноправный хит. А так — недотянули. Ждем Metroid на GameCube?



Shadow Man: 2econd Coming

ПРЕСНО

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Жанр: action **Издатель:** Acclaim **Разработчик:** Acclaim Studios Teeside
Количество игроков: 1
Онлайн: http://www.acclaim.com/games/shadowman2/index.html/

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9600

Первый Shadow Man удивил нас всех. Acclaim наглядно продемонстрировала, что иногда она все-таки может выпускать продукты, в которые не стыдно играть. Версия для PlayStation, конечно, была кошмарна, но на других платформах все смотрелось просто замечательно.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru

Shadow Man: 2econd Coming – это, как бы избито не прозвучало, самый обыкновенный сиквел оригинальной игры. Если первый Shadow Man стал в некотором роде неожиданностью, то его продолжение особенного прилива эмоций не вызывает. Да, игра неплоха, костюмчик сидит и ряд недоработок предыдущего продукта подвергся исправлению. Но слюни пускать вы точно не будете.

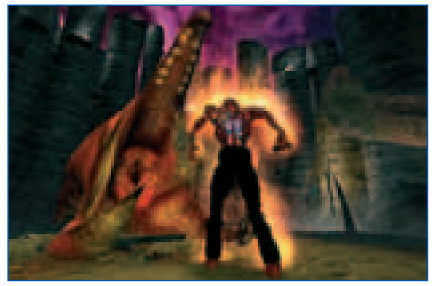
Shadow Man: 2econd Coming с некоторой натяжкой можно считать чем-то вроде альтернативы Soul Reaver 2. Много беготни в стиле Tomb Raider, куча изматывающего exploration, некое подобие головоломок в стиле «возьми тот предмет и принеси его сюда». Ну и, конечно, атмосфера. С ней-то все в порядке. Если вы играли в Shadow Man, то вы вполне можете представить, что вас ждет.



Следуя традициям предшественника, новый Shadow Man делает серьезный упор на сюжетную составляющую. По отзывам поклонников, сценарий второй части все-таки представляется менее интригующим, нежели ранее. В любом случае со своей основной задачей — разнообразить унылый геймплей он справляется неплохо. На протяжении всей игры вам предстоит бороться с расой демонов Grigori, собирающихся призвать в мир своего повелителя, носящего популярное (и изрядно затасканное) имя Asmodeus. Grigori почти 2000 лет маскировались под людей. В общем-то, все стандартно. Игроки во время сюжетных вставок не уснут. В конце концов, Shadow Man пришел к нам из комиксов.

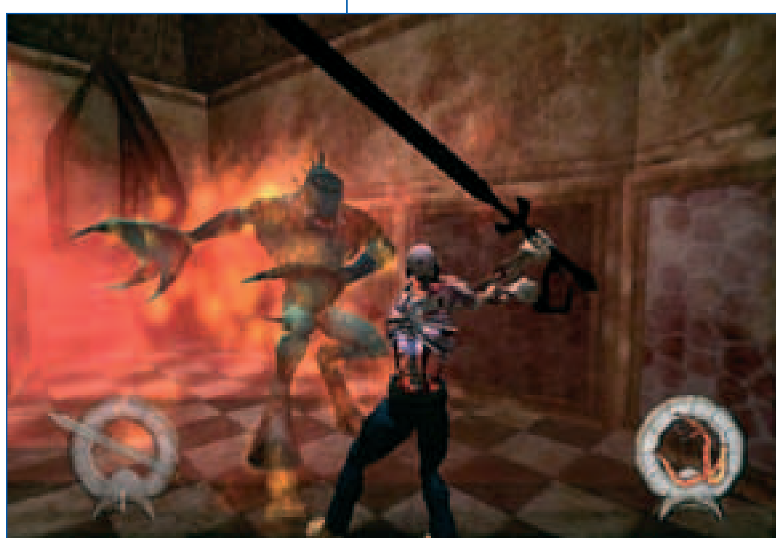
В качестве, простите, «страшного конька» разработчики продолжают играть на тотальной мрачности пейзажей и низкой степени освещенности ландшафтов. Короче, большую часть игры нам снова придется провести в потемках. В такой обстановке зачастую плохо видно, что происходит на экране. Но нельзя сказать, что подобные вещи сильно раздражают. Во многом из-за этого **Shadow Man: 2econd Coming** не шибко сильно растерял свой колорит.

Непосредственно в игровом процессе мало что изменилось. То есть мы имеем дело с продуктом, которому присущи черты Soul Reaver и Tomb Raider. Никаких серьезных сдвигов в неожиданных для жанра направлениях не произошло.



В мире мертвых можно встретить самых невообразимых существ.

Главный герой — все тот же Michael LeRoi. Он и носит звучную, но безвкусную кличку Shadow Man. По сюжету данный персонаж является обладателем древнего артефакта Mask of Shadows. Сей предмет позволяет владельцу без особых проблем перемещаться между миром живых Lifeside и так называемым миром мертвых Deadside. Deadside — своеобразное местечко, в котором души



Некоторые виды оружия заставляют вас использовать обе «клешни».

+ Интересная гнетущая атмосфера, которая наверняка придется по душе поклонникам Soul Reaver. Игровой процесс иногда преподносит приятные сюрпризы, хотя в целом и не балует нас чем-то оригинальным.

– Слишком мало отличий от первой части. Геймплей порой может достаточно сильно утомить, равно как и не самое продуманное управление. Анимация подчас оставляет желать лучшего, а долгое время загрузки действует на нервы.

6,0

РЕЗЮМЕ:

Мрачная игра с обилием exploration и весьма занятной сюжетной линией. Все это мы уже видели в первом Shadow Man. Но поклонников подобного рода проектов такое положение дел вряд ли обескуражит и расстроит.

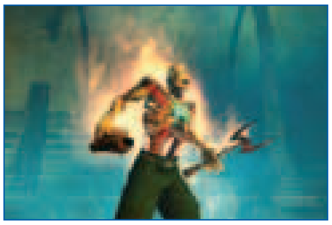
умерших ожидают отправки в рай или ад. Днем Майкл может бродить по Земле, а с наступлением ночи он отправляется в загробный мир. Соответственно, среди живых он выглядит вполне по-человечески, ну, а став Shadow Man, усиленно демонстрирует монструозный торс с выпирающими костями и радостно подмигивает энергетическими субстанциями, вихрящимися в районе его черепа. Красавец еще тот.

Сами понимаете, при таком раскладе вам придется периодически выполнять задания вселенской важности как среди обыкновенных людишек, так и в мрачных катакомбах Deadside. В общем, все это нам знакомо по первой части.

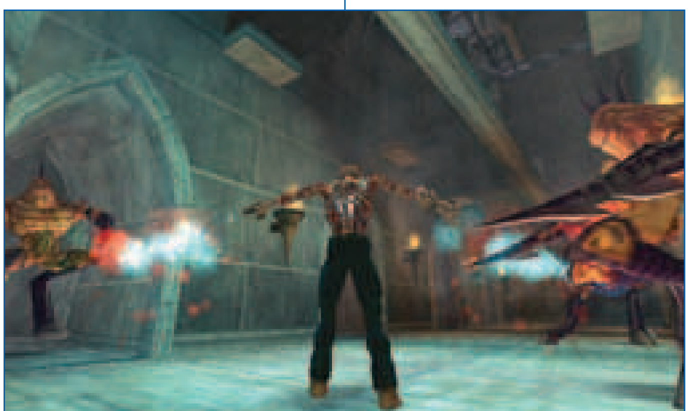
Непосредственно в игровом процессе мало что изменилось. Как я уже упоминал, мы имеем дело с продук-

Следуя традициям предшественника, Shadow Man: 2econd Coming делает серьезный упор на сюжетную составляющую.

том, которому присущи черты Soul Reaver и Tomb Raider. Никаких серьезных сдвигов в неожиданных для жанра направлениях не произошло. Систему боев из Shadow Man никто особенно не переделывал. Мы все также имеем возможность брать в руки два разных вида оружия и использовать их по очереди. Некоторые предметы, правда, приходится хватать обеими конечностями. Что ж, вполне логично. По-прежнему каждая рука (напомню — всего их, представьте себе, две) контролируется отдельной кнопкой. Кстати, в силу этого рукопашные схватки выглядят достаточно комично. Хотя я не сказал бы, что возникают какие-то неудобства, связанные с управлением. В целом этот аспект игры нуждается в некоторой доработке, но ничего кошмарного здесь нет. Конечно, с системой контроля вам придется немного разобраться — со стрейфом, например, подчас творится самая настоящая беда. Teeside явно перемудрили с управлением, а мучиться придется именно вам.



Shadow Man по-прежнему умеет отстреливать врагов с помощью энергии.





Внешне **Shadow Man: 2econd Coming** производит положительное впечатление, хотя, как я уже упоминал, некоторая затемненность уровней обрадует далеко не всех. Модельки персонажей (по крайней мере, ключевых) слеплены очень неплохо, особенно хорош сам Shadow Man. Помнится, перед выходом первой части продукта Acclaim прожужжала нам все уши своими драгоценными «мягкими текстурами». Здесь они тоже на месте. Единственной серьезной проблемой, относящейся к визуальному ряду, следует признать частоту кадров. Временами анимация оставляет ожидать лучшего, потому как игра не всегда вылезает за барьер в 30 fps. Раздражает долгое время загрузки уровней. Иногда приходится ждать минуту, прежде чем нам позволят сделать хоть что-то.

В любом случае, **Shadow Man: 2econd Coming** – игра неплохая, хотя и достаточно средненькая и не способная серьезно конкурировать с тем же Soul Reaver 2. Ничего нового по сравнению с предыдущей частью, но для поклонников Shadow Man вполне сгодится. END



Anarchy Online

И НИКАКИХ ЭЛЬФОВ!

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC Жанр: MMORPG Издатель: FunCom Разработчик: FunCom
Количество игроков: до 100.000 Онлайн: http://www.anarchy-online.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 128 MB RAM, 3D-ускоритель, доступ в Интернет

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF5885

АО, стартовавшая 27 июня 2001 года, является продолжательницей традиций тяжеловесов EverQuest и Asheron's Call. К сожалению, дата выпуска игры на рынок была «немного» преждевременная. В первые месяцы АО была совершенно неиграбельна. Постоянные вылеты, лаги, баги...

Константин Шаврук
stratege@gameland.ru



Один из ранних багов игры, когда монстры не могут достать героя, стоящего рядом со столом.

Одной из самых страшных проблем **АО** были жуткие тормоза (лаги). Конечно, лаг всегда будет присутствовать в онлайновых играх, пока существуют модемы и слабые компьютеры. Но внесенные исправления сделали свое дело — игра стала работать намного шустрее. Также были устранены многочисленные обрывы соединений, омрачающие жизнь игрокам. Сейчас трудно вспомнить, когда в последний раз игра вылетала из-за проблем движка, а не из-за наших родных телефонных линий.



Система навыков, основная прелесть большинства MMORPG, за последние месяцы была основательно доработана. Несколько изначально ненужных навыков теперь стали очень полезными. Например, очень сильно развилась торговля. С ее помощью можно не только зарабатывать деньги, но и производить множество редких предметов.

В пleяде MMORPG имеется «эфемерная» предыстория, за которой следует бестолковая охота на монстров. FunCom изначально представила **АО** как эпическую историю, рассчитанную на четыре (!) года. После запуска, из-за огромного числа ошибок о сюжете, естественно, забыли. Реально первые шаги анархо-эпопеи начались несколько месяцев назад, и FunCom стала выкладывать на сайт эпизоды истории выполненные в виде роликов. В игре стали проводиться еженедельные мероприятия напрямую связанные с сюжетом. Появились всевозможные субкультурные образования, подтверждающие рождение **АО** комьюнити. Хорошим примером служит и официальная поддержка празднования Старого Нового года, организованная русскоговорящим сообществом игроков в **АО**. На «пьянке» присутствовали представители FunCom. Немногие компании тратят столько времени и сил на поддержание проекта! Игроки ценят личное участие норвежской компании и с удовольствием продлевают подписку на игру.

Отличительная черта **АО** – это уникальность игрового мира. Фэнтезийные вселенные EverQuest и Asheron's Call давно приелись. На сегодняшний день фантастическая и чужая планета Rubi-ka – наиболее интригующее место для исследований в онлайновых мирах. Добавьте к необычной атмосфере еженедельные обновления, и вы получите одну из лучших MMORPG.

Сейчас **АО** работает чертовски хорошо. Есть некоторые шероховатости в геймплее, но по сравнению с первоначальной версией они незначительны. Большинство навыков работают как положено. Появились командные задания. Вы можете размножить ключ от одиночной миссии и пройти ее вместе с друзьями.

В игре есть недоработки в балансировке классов. Но приписывать подобные проблемы исключительно **АО** некорректно, поскольку нелады с этим краеугольным камнем есть у большинства MMORG. Другое дело, что FunCom, в отличие от других компаний, делает все возможное, чтобы исправить ситуацию посредством постоянного опроса игроков.



Личные апартаменты персонажа.

Как видите **АО** вовсе не идеальна. Стоит ли тратить на нее деньги? Наблюдая за последними исправлениями, дополнениями и улучшениями, становится понятно, что FunCom заботится об игроках и не собирается пускать проект на самотек. **АО** заслуживает вашего внимания. Кстати, FunCom предлагает бесплатно оценить игру в течение семи дней. Грех не воспользоваться!

+ Полноценная и яркая фантастическая вселенная; великолепная графика и звуковое сопровождение; стабильное функционирование серверов и клиентской части; постоянная работа FunCom, направленная на улучшение игры.

– Дисбаланс классов; исправление одной и той же ошибки по несколько раз; регулярные изменения игрового баланса; небольшое однообразие игрового процесса.

7,5

РЕЗЮМЕ:

На данный момент АО является лучшей фантастической MMORPG. Достаточно стабильная, интересная и красивая игра. Если вам надоели фэнтезийные MMORPG или вы хотите начать играть в MMORPG-игры, вы просто обязаны обратить внимание на АО.

НОВАЯ ИГРА!

УГОЛ АТАКИ

EUROFIGHTER TYPHOON

- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине.
И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!





Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.
Доставка по Москве - бесплатно!

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru

www.nd.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved. The Eurofighter Typhoon Logo is the registered trademark of Eurofighter GmBH.

Джек Орландо: Детектив в стиле 30-х

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ТЕНИ ПРОШЛОГО



PC **Жанр:** quest **Издатель:** JoWood/Акелла **Разработчик:** Zuxxez Entertainment
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.akella.com/
Требования к компьютеру: PII 233, 32 MB RAM, 200 MB HDD

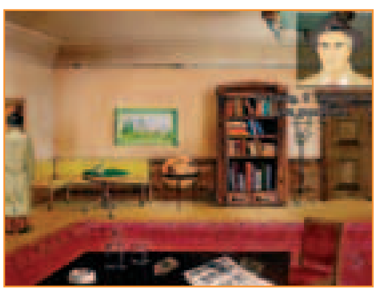
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF9695

У квестового жанра выдались далеко не лучшие времена. Вроде бы и игры выходят, и пресс-релизы выпускаются, и фанатов сколько... Но посмотрите на все новые адвенчуры: делаются по классическим канонам, заданным еще в начале 90-х. Никакого прогресса. Ни-ка-ко-го.

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

В 3D-шутерах пытаются улучшить графику и насадить побольше эффектов на квадратный кубометр пространства. В стратегиях улучшают интеллект противника и детализируют игровую систему. В RPG равняются количеством характеристик и размерами карт. Зато квесты — как вино: с годами выдержки каждая игра становится все лучше и добротнее. Чем старше игра — тем более теплые воспоминания о ней у геймеров. Видимо, поэтому разработчики и не пытаются привнести в жанр какую-либо новую струю, а делают все по древним канонам. Герой этой статьи — из таких. Сделан по всем правилам, без лишних новомодных деталей.

«Джек Орландо» — игра, посвященная похождениям известного детективного персонажа. Сюжет гениален: надо выпутаться из невероятной заварушки. Башковитая полиция находит потерявшего сознание Джека рядом с окровавленным трупом и методом логического исключения (труп мертв, а Джек — не совсем) определяет, что он и есть коварный убийца. Инспектор говорит: "Парень, у тебя неприятности". Это начало игры. Не слишком убедительно, не правда ли?



У Джека нет времени, чтобы умыться! Поэтому ждите нелестные отзывы про неприятный запах.



Трупу говорят: «Оставайтесь там!», Джеку – «Стоять, не двигаться!».



Злобный Бифф обиделся – мы хотели взять заводник от его лимузина! За что он нас и убьет.

> **Как вам такая система — мышиной курсор начинает переливаться, когда видит «кликабельный» предмет. Этот же курсор переливается и при обычном перемещении! Узнать, что «кликабельно», а что нет, очень непросто.**

Дальше — как всегда: перебирание предметов и пиксель-хантинг. Неприятно удивил интерфейс. Как вам такая система — мышиной курсор начинает переливаться, когда чувствует «кликабельный» предмет. Ладно. Но этот же курсор переливается и при обычном перемещении! Узнать, что «кликабельно», а что нет, можно лишь кропотливым аккуратным передвижением мыши и застыванием на каждом пикселе: а ну заработает?

Но не все так плохо. Есть и позитив. Например, прекрасная атмосферная музыка, великолепный профессиональный джаз. Саундтрек создает прекрасную атмосферу для вечеринки в стиле 30-х.

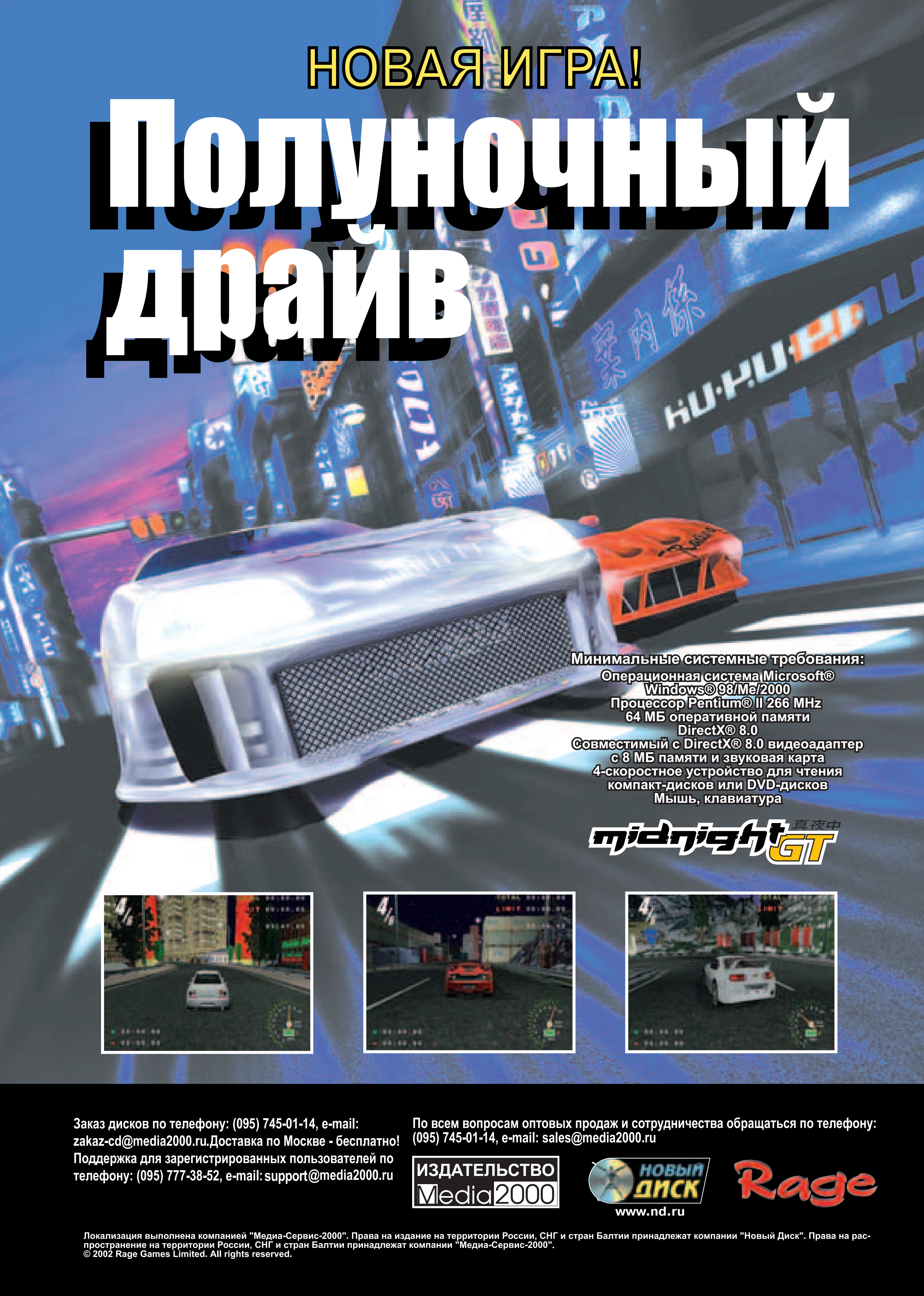
+ Великолепная качественная музыка, играющая на фоне этого припадка ностальгии. Ее следовало бы издать отдельным CD и продавать вместо игры. В некоторых местах радует графика, сделанная со вкусом и старательно.

– Весьма неубедительный сюжет, зверски неудобный интерфейс, полное отсутствие каких-либо новых идей. Игра сделана по стандартам чуть ли не десятилетней давности.

5,5

РЕЗЮМЕ:

Явный, однако не самый лучший представитель «классических квестов», расцвет которых пришелся на начало — середину 90-х годов. Ситуацию спасает мастерская локализация и хорошо подобранные актеры.


НОВАЯ ИГРА!
Полуночный драйв
Минимальные системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000
Процессор Pentium® II 266 MHz
64 МБ оперативной памяти
DirectX® 8.0
Совместимый с DirectX® 8.0 видеоадаптер с 8 МБ памяти и звуковая карта
4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
Мышь, клавиатура
midnight GT 真夜中
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru.Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



V.I.P.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

ФОРМЫ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

PlayStation PC

Жанр: action **Зарубежный издатель:** Ubi Soft
Российский издатель: Руссобит-М
Разработчик: Ubi Soft **Количество игроков:** 1
Онлайн: http://www.russobit-m.ru/
Требования к компьютеру: PII 300, 32 MB RAM, 300 MB HDD

http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10860

Неисповедимы пути Господни. Кто-то становится популярным благодаря компьютерным играм и шагает с экранов мониторов на экраны кинотеатров, как, например, Лара Крофт, а кто-то, наоборот, грудью проложив себе дорогу в кино, теперь прорывается в виртуальные миры. Не будем показывать пальцем, но особенно в этом преуспевает гражданка Памела Андерсон. Для реализации хитрого плана проникновения используется, конечно же, хорошо зарекомендовавшая себя «грудная» тактика.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Игра **V.I.P.**, гордо именуясь action'ом, по своей сути является хитро замаскированным набором фотографий и анимационных роликов с участием Памелы Андерсон. Ой, простите! Конечно же, не Памелы, а Валери Айронс! Ведь именно она является главной героиней игры, а по совместительству и одноименного сериала. Оба этих проекта посвящены работе детективного агентства **V.I.P.**, действующего в Лос-Анджелесе. А чем знаменит этот городок? Исключительно Голливудом и обитающими в нем звездами самых различных категорий: начиная со сверхновых, коими являются приехавшие на заработки красавицы, и заканчивая желтыми карликами — отыгравшими свое азиатскими актерами. Всем им подчас бывает трудно. То поклонник в трамвае на ногу наступит, то недоброжелатель подарит букет цветов, на которые у несчастного аллергия, то вообще бандиты похитят любимую таксу, которую местные хирурги несколько часов делали из нильского крокодила. Но с любыми проблемами могут справиться глава агентства **V.I.P.** Валери Айронс и ее помощницы Таша Декстер и Никки Франко.



Два огромных мордоворота, отправленные в полет, — сущая ерунда для агентов V.I.P.

Собственно, тому, как красавицы будут расправляться с голливудскими негодяями, и посвящена игра. Но после нескольких минут драк бедных преступников становится жаль. Поиграв в **V.I.P.**, я даже решил отправить в Лос-Анджелес свою готовящуюся к выходу книгу «400 уникальных приемов карате на убегание» с пометкой «местным бандитам». Но, боюсь, им это уже не поможет. Ведь справиться с ними сможет каждый. Все дело в том, что весь игровой процесс представляет собой последовательное нажатие нескольких клавиш.

> Вам нравится Памела Андерсон? А вы знаете, кто нравится ей? Сама в недавнем интервью она заявила следующее: «Если у парня будет рост 55 сантиметров, а вес – не больше 5-ти килограмм, то ближайшие пару лет я буду не чаять в нем души и прибегать по первому писку». Так и хочется воскликнуть: «Мама, роди меня обратно!» — не правда ли?

Вы можете сказать, что так происходит в каждой игре, но я позволю себе с вами не согласиться. В **V.I.P.** перед тем, как на героиню набросится очередной маньяк, на экране зажигаются несколько значков, которые и надо успеть нажать. Нажали? Валери или одна из ее коллег ловко побьет врага. Не успели? Что ж, попробуйте более простую комбинацию, которую подскажет добрый компьютер. Иными словами: зажглась лампочка — нажми кнопочку. И только так. Вольность в игре не поощряется. Но вы ведь не ради нее сели за **V.I.P.**! Набрав определенное количество очков, их можно «обменять» на весьма откровенные фотографии виновницы торжества, Памелы Андерсон, и долго с наслаждением ими любоваться.



Если вам нравится пышногрудая актриса и вы заядлый коллекционер ее изображений, обратите внимание на **V.I.P.**. Если вам хочется поиграть, стоит поискать что-то еще. Ведь подборку эротических фото вряд ли можно назвать игрой. END

+ Мы говорим «достоинства игры V.I.P.» — подразумеваем достоинства Памелы Андерсон. Мы говорим «достоинства Памелы Андерсон» — подразумеваем ее успехи на ниве порноиндустрии. Хотя сейчас мы ее любим уже не только за это.

– Нельзя сказать, что игровой процесс, представляющий из себя однообразное поочередное нажатие восьми клавиш, о которых просит программа, надоедает за считанные минуты. Нет! Он надоедает за считанные секунды.

4,0

РЕЗЮМЕ:

В игре неплохие видеоролики и любопытные фотографии госпожи Андерсон. Но существуют сомнения в том, что они стоят отданных «игре» часов. Интернет и кино позволяют получить то же самое гораздо более приятным способом.



Системные требования:

Celeron 300, 64-128 RAM,
4 Mb Video Card,
4x CD-ROM, Sound Card,
Mouse.

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru
Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14,
e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Разработчик:
Электроникум+

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media 2000

Все права защищены © Media 2000 Copyright.

Worms 2

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



ЧЕРВЯК ЧЕРВЯКА ГРОХНЕТ НАВЕРНЯКА

PC

Жанр: TBS **Российский издатель:** Руссобит-М **Разработчик:** Team 17
Количество игроков: до 6 **Онлайн:** http://www.russobit-m.ru/
Требования к компьютеру: PII 200, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, игра не совместима с Windows XP

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11622

Червивое дело вновь живет и побеждает. Фраза «заморить червячка» уже давно и прочно ассоциируется с геноцидом розовых созданий из игрового сериала Worms, и уж никак не с процессом поглощения и последующего переваривания пищи вместе с содержащимися в ней калориями.

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Worms 2, как и все игры серии (за исключением Worms Blast, о которой мы рассказывали в одном из предыдущих номеров), представляет собой пошаговую стратегию, в которой игрокам предоставляется возможность возглавить отряд вооруженных до зубов червяков. Не уверен, что у червяков есть зубы, но в том, что вооружены они не хуже арабских террористов, у меня уже нет никаких сомнений.

Наиболее полно все свои замечательные стороны Worms 2 раскрывает в многопользовательском режиме. Это и неудивительно. Ведь сами разработчики, по их же словам, пытались создать «лучшее средство чтобы как следует повеселиться в хорошей компании». Ну что на это сказать? Только то, что у них все получилось!

Вообще, несмотря на то что игра очень забавна, интересна и увлекательна, объяснить это человеку, который ранее сталкивался с розовыми колбасками исключительно на уроках биологии, весьма сложно. Ну в самом деле, что особенного в том, чтобы в перерыве между лекциями или совещаниями у директора заняться планомерным уничтожением безруких, безногих, но очень агрессивных мультяшных червяков, от головы до кончика хвоста увешанных оружием? Пожалуй, только то, как это все осуществляется.



Уровень, выполненный в стилистике «Янтарной комнаты», способен преподнести немало сюрпризов. Кресты в правой части говорят именно об этом.

Играть в **Worms 2** очень просто. За считанные минуты можно стать настоящим профессионалом по обращению с самым разнообразным оружием, начиная с примитивных базук и заканчивая самонаводящимися ракетами. Конечно, не следует забывать и о бейсбольных битах, дробовиках, автоматах, гранатах, лимонах и апельсинах. Да, да, помимо классического оружия червяки могут воспользоваться даже «фруктовыми» бомбами! Так что сюрпризов в игре хватает. Как правило, они сваливаются с неба. Но кроме очень полезных оружейных подарков отряд может получить и довольно вредную мину. Это уж как повезет. Вообще, многое в **Worms 2** зависит от везения. Впрочем, как и в жизни. Недавно я услышал о том, как один несчастный геймер случайно разбил выброшенную на свалку лампу дневного света и прямо на месте и помер. Правда, разбил он ее, упав на мусорную кучу с девятого этажа. Но тут уж просто не повезло.



Прыгать с парашютом червяки могут с любых объектов. Главное — не забыть вовремя дернуть за кольцо.

Вообще, при падениях с больших высот в **Worms 2** рекомендуется использовать парашют. Вспомогательные приспособления вроде него или веревок существенно помогают червякам в борьбе против себе подобных. Глядя на то, как розовый убийца приближается к своей жертве на парашюте, так и хочется воскликнуть: «*Уважаемые пассажиры! Вас приветствует авиакомпания... Наш самолет пилотирует пилот первого класса, заслуженный мастер парашютного спорта...*».

Как вы могли догадаться, **Worms 2** насквозь пропитана юмором. Пожалуй, трудно придумать более веселого занятия, чем уничтожение компьютерных противников или команды червей друга Васи. Поэтому если у вас хотя бы изредка возникает желание объяснить окружающим, кто в доме хозяин, а заодно с шутками и прибаутками разнести вдребезги несколько десятков пейзажей, то игра **Worms 2** создана специально для вас. END

+ Простота управления, очень привлекательная графика, огромное разнообразие способов уничтожения всего и вся, и, конечно же, черный-черный юмор. Собственно, для счастья больше ничего и не надо.

– Несмотря на все прекрасные моменты, которые разработчики реализовали в игре, Worms 2 является всего лишь доработанной версией оригинальной игры. Принципиально новых идей в ней, к сожалению, нет.

7,5

РЕЗЮМЕ:

Прекрасный способ повеселиться. Но опасность подстерегает в многопользовательской игре. Если друзья играют лучше вас, то есть все шансы, что они перестанут быть таковыми. Обижать родных червяков непозволительно никому!



NEW WORLD ORDER
New World Order – Игра, которая бросает вызов Counter – Strike, Max Payne и Ghost Recon.
Неуловимый «Синдикат» – группа элитных наемников терроризма – поверг в страх все население Земли.
Ответный шаг международных служб – команда лучших из лучших спецназа "G.A.T.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».
"G.A.T." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.
3 DECAY AVENUE
Внимание! Клубы.
С 1 по 31 мая действует специальное предложение на приобретение лицензии на данную игру.
REVOLT GAMES
TERMITE
P3i PROJECT THREE INTERACTIVE
Русс бит-М
ПРОЕКТ–МУЛЬТИМЕДИА
©2002 «Руссобит-М». ©2002 «Project Three Interactive». Разработано TERMITE GAMES AB.
Локализовано компанией «Revolt Games»
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru
г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15
г. Барнаул
Социалистический пр. д.109
г. Владимир
ул.Каманина д.30/18
г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17
г. Воронеж
ул. Плеханова д.48
ул. Карла Маркса д.67
г.Екатеринбург
ул. Вайнера д.15
г. Иркутск
ул. Некрасова д.1
ул. Байкальская д.69
ул. Литвинова д.1
ул. Урицкого д.1, д.18
ул. Волжская д.14А
г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.
г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж
г. Магадан
ул. Парковая д.13 к.205
г. Махачкала
ул. Дахадаева д.11
г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка ул. Барклая
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015
Багратионовский пр.
Т.Д. «Горбушка» место В2-072
г. Новороссийск
ул. Энгельса д.76
ул. Рубина д.5
пр. Ленина д.23
г. Новосибирск
ул. Ленина д.10 универсам
«Мегабокс»
ул. Фабричная д.4, оф.311
г. Норильск
ул. Талнахская д.79 маг.
«Лазер-Диск»
ул. Богдана Хмельницкого д.29
маг. «Легион»
г. Самара
ул. Аврора д.181
маг. «АВФ-Класс»
ул. Мориса Тореза, 103
ул. Мичурина, 15 секция №1
г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46
г. Саранск
ул. Пролетарская д.46
г. Саратов
ул. Астраханская д.140
ул. Степана Разина д.80
г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58
г. Сургут
ул. Энгельса д.11 блок « Б »
клуб «Дигер».
ул. Майская д.14
ул. Мира д.37
магазин «Дрим»
г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51
Тольятти
. Революционная 52 «А»
место 304
Уфа
. Октября д.56
Челябинск
. Цвилинга д.64
Южно-Сахалинск
. Емельянова д.34А
.Якутск
. Ярославского д.20

Рандеву с незнакомкой 3+

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

PC **Жанр:** quest **Российский издатель:** Руссобит-М
Разработчик: EXE-Soft **Количество игроков: Интернет:** 1 http://www.exe-soft.com
Требования к компьютеру: PII 300, 64 MB RAM, 200 MB HDD

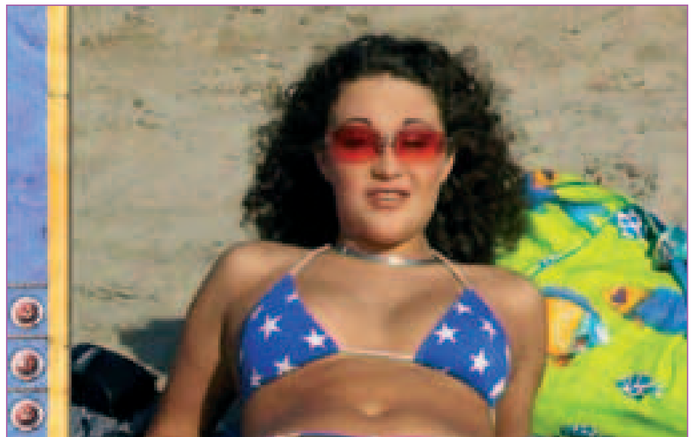
Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF10336

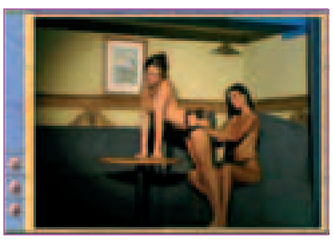
Знакомства с незнакомками – безусловно, очень интересный и увлекательный процесс, необходимый мужскому организму, как воздух, солнце, вода, машины и компьютерные игры. Особенно летом, когда дни становятся длиннее, а юбки на незнакомках короче. С несколькими барышнями, количество одежды на которых стремится к минус бесконечности, и предлагают нам встретиться создатели «Рандеву с незнакомкой 3+».

Вячеслав Назаров
master@gameland.ru

ОСТОРОЖНО НАЗАРОВ!!!

Новая игра является add-on'ом к третьей части сериала «Рандеву с незнакомкой» и без нее работать просто не будет. Вероятно, главным образом, из-за того, что участвуют в игре прежние девушки с оригинальными именами: Алиса, Марина, Анжела, Стела и Диана. Впрочем, как их зовут — неважно. Таких девушек легко встретить в любом дорогом кабаке. Они топчутся на танцполе, перебирают худенькими ножками, обнажая филейные части тела, и ждут неизменного: «Пайдем в лес, дарагая, город пакажу!». Так как девушки хорошенькие, приглашения они, как правило, дожидаются. И в реальной жизни, и в «**Рандеву с незнакомкой 3+**». К тому же, глядя на то, как какая-нибудь стриптизерша-актриса, снимающаяся в игре, смотрит на мелькающие на экране бутылки с шампанским, кальяны, яхты и прочая, так и ждешь, когда же она объявит о том, что хочет познакомиться с мужчиной, который пьет, курит и гуляет. А что? Люди должны жить общими интересами! Как только вы это поймете, игра пойдет очень хорошо: на сложные, красивые фразы девушки реагируют не очень. Зато от пошлых и плоских, как, прокладки с крылышками, шуток они способны испытать даже множественные экстазы. Убедиться в этом придется неоднократно — ни один диалог в игре пропустить нельзя. Так и приходится изображать из себя принца на белом Мерседесе среди казино, ресторанов и яхт. Девушки ложатся штабелями. Но все же, выключив компьютер, не спешите применять полученный опыт на улице, на пляже, в библиотеке и даже, страшно сказать, в планетарии. Помните, на самом деле крайне редко удачная попытка знакомства начинается с фразы: «Почем ночь любви, уродливая дура?»... END





Таких девушек легко встретить в любом дорогом кабаке. Они топчутся на танцполе, перебирают худенькими ножками, обнажая филейные части тела, и ждут неизменного: «Пайдем в лес, дарагая, город пакажу!».

rating 5 Игра с виртуальными красотками в очередной раз учит истине: познакомиться с девушкой просто - подходишь и знакомишься. Но делать это лучше не перед монитором, а на улице.

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

Spike The Hedgehog

PC **Жанр:** action **Разработчик/Издатель:** Horux Interactive
Количество игроков: 1 **Онлайн:** http://www.horux.com/
Требования к компьютеру: PII 300, 32 MB RAM, 50 MB HDD

master@gameland.ru

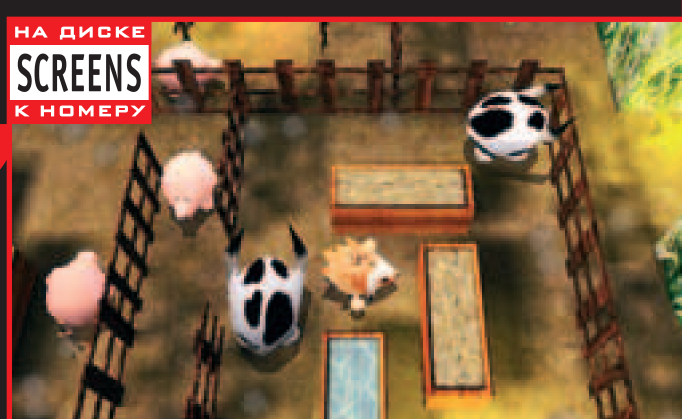
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11625

Ежики — птицы упрямые, пока не пнешь — не полетят. Впрочем, пинать тоже надо умеючи. Далеко не каждому удается стимулировать колючую тварь выбраться из своего гнезда и под радостное щебетание слонов из соседних норок отправиться в полет. Такое под силу только сущим мерзавцам. Таким, как злой лорд Джавах-то из игры **Spike The Hedgehog**. Именно его происки заставили шарообразную колючку по имени Спайк покинуть родную ферму, чтобы спасти похищенную подругу. Не будем выяснять, для чего ежам подруги и как они ведут себя по отношению к ним. После знакомства в данной игре, с ними не хочется иметь никаких дел: на команды реагируют плохо, дрессировке практически не поддаются, выглядят отвратительно. Практически то же самое можно сказать и обо всех остальных участниках игры. Но речь сейчас все же не о них, а о ежах.

Недавно я услышал от знакомого ремонтника о том, как он стелил ковролин на одной квартире. Постелил и захотел закурить. Смотрит: сигареты из переднего кармана пропали. Стал искать — ни-

R.I.P.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ



R.I.P.

НА ДИСКЕ SCREENS К НОМЕРУ

Скорая помощь 1

PC **Жанр:** simulation **Российский издатель:** Новый Диск **Разработчик:** Legacy Interactive **Количество игроков:** 1 **Интернет:** http://www.legacyinteractive.com/ **Требования к компьютеру:** PII 233, 32 MB RAM

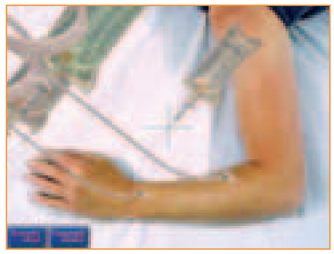
http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF11628

Отношение обычного игрока к проектам типа «Скорой Помощи» однозначно: только для упертых фэнов медицины или для тех, кому совсем уж нечего делать. В принципе, оно весьма правомерно. Однако в данном конкретном случае быть доктором оказалось интереснее, чем можно было предположить.

Олег Коровин
korovin@gameland.ru

В больницу поступают пациенты с самыми разными заболеваниями: пневмония, инфаркт, переломы, травмы от ДТП и т.д. Больной лежит на кушетке, и мы над ним колдуем. У нас есть несколько десятков инструментов и полная растерянность в глазах: что делать, куда колоть, чего резать?.. Если надо, всегда можно воспользоваться подсказкой, но интереснее, конечно, методом болезненного тыка.

Однако уже через пару часов игра смертельно надоедает. Приедаются бесконечные видеоролики и общий киношный вид происходящего, но главное — надоедает лечить. Просто потому что вне зависимости от типа болезни делаем мы всегда практически одно и то же. Конечно, если не пользоваться подсказками и самостоятельно проводить диагностику и лечение, но... Вы знаете, зачем нужна ЭКГ по 12-ти отведениям? Что такое пульс-оксиметр? Когда применять пероральную терапию? Вот и я не знаю. А с подсказками скучно. Зато «**Скорая Помощь**» — единственная игра на моей памяти, где реально полезен перевод на русский язык. Страшно даже представить, как звучали бы по-английски «спинномозговой катетер» или «назогастральный зонд». В общем, если вы чувствуете в себе тягу к медицине или сериалу ER, вам должно понравиться. END



Ранку на руке придется зашивать собственноручно.



«Скорая Помощь» — единственная игра на моей памяти, где реально полезен перевод на русский язык. Страшно даже представить, как звучали бы по-английски «спинномозговой катетер» или «назогастральный зонд».

5 rating

В зависимости от ваших познаний в медицине игра способна увлечь часа на 2-4. Но до второго CD вы, скорее всего, не доберетесь.

где нет. Потом видит — под ковролином шишка. Ну, думает, не будешь же из-за одной пачки все отдирать. Взял молоток и пнув пару раз сровнял место. Тут на авансцене появляется экстравагантный хозяин квартиры и говорит: «Вот ваши сигареты. Вы их в коридоре выронили. Кстати, вы не видели моего ежика???».

Знаете, после тесного общения с игрой **Spike The Hedgehog** погибшее под ковролином животное совсем не жалко. Вот она — великая сила искусства! END

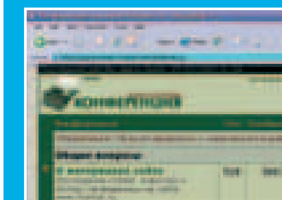


R.I.P.

ONLINE

Любительские игры: Конкурс в разгаре!
Представляем призеров Второго Конкурса Любительских игр. Лучшие проекты самых разных жанров.

Общение в Сети? Легко!
Наиболее популярные чаты и форумы, посвященные всевозможным темам: от игр до эротики!



Вопросы и Ответы
Вы спрашиваете, мы отвечаем. Консультации Сергея Долинского по любым вопросам, которые связаны с Интернетом.

TACTIX

Dungeon Siege
Финал прохождения лучшей action/RPG этого года.



КОДЫ

ПИСЬМА

НА ДИСКЕ FILE К НОМЕРУ

ЛЮБИТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ – КОНКУРС В РАЗГАРЕ!

Проводимый «Страной Игр», а также компаниями «МедиаХауз» и MultiHOST.ru Второй Конкурс Любительских Игр принес (простите за невольный каламбур) первые плоды. Они, надо сказать, на удивление «съедобны»: с трудом удалось оторваться от тестирования и найти время написать этот обзор.

Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Как всегда радует изобилие жанров – **action**, **RPG**, **strategy**, **quest**. Во всех них российский геймер силен, любой язык программирования ему по силам. Но вот вдохновение и кое-какие идеи многие программисты-любители черпают в сегодняшних хитах...

Need For Kill



Автор: 3d[Power] (г. Москва)
Интернет: http://www.gamed.ru/power/nfkbeta030.zip
Жанр: arcade/2D-action
Операционная система: Windows 9*/XP (кроме NT)

На разработку этого двумерного брата (пасынка?..) **Quake'а** у автора ушло более семи месяцев. Время не было потрачено зря – в **Need For Kill** (**NFK**) присутствует главное: азарт и дух соперничества, присущие прародителю. Как признается **3d[Power]**, он «пытался сделать игру максимально киберспортивной, очень много внимания было уделено балансу...». В **NFK** тщательно воссозданы предметы и оружие из **Q3A** (однако, аптечки – из **Q1**). Более того, сами карты весьма схожи с оригиналом и представляют собой как бы вертикальный срез знаменитых **dm-арен**. В итоге мы имеем нечто забавное и совершенно невероятное – многие тактические приемы и навыки, приобретенные в **Q1-Q3A**, работают и в **NFK**!

Более того, есть консоль (для ввода команд), рокет- и гренадо-джампы, запись и просмотр демок и т.п. Для **NFK** уже есть неплохой редактор уровней (карт), разрешено импортировать в игру свои модели игроков.

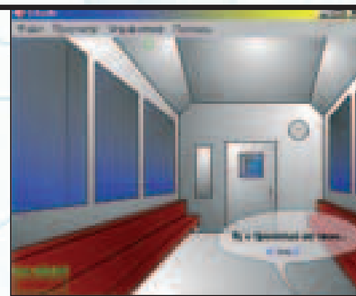
Правда, имеются и существенные недостатки. У **NFK** нет пока ни одиночного режима, ни многопользовательского. Поддерживается только одновременная игра двух соперников за одним компьютером (**hot seat**). Как альтернатива **multiplayer** пока предложены так называемые **trix-арены** – особые карты, которые надо пройти на скорость, а записанную при этом демку представить на **http://powersite.narod.ru**. Там – сводная таблица рекордов **trix-арен**.

Но не будем забывать, что нынешняя версия **Need For Kill** – всего лишь бета и, по словам разработчиков, сейчас идет активное внедрение мультиплейерного кода в игру. Так что возможно к моменту выхода этой рецензии в Рунете будут работать серверы **NFK**. А пока – попытайте свои силы в этом **2D-Quake** бок о бок с другом или подружкой. Понять, как надо действовать, будет проще, если после запуска **NFK** зайти в раздел **Demos** и включить **Demo1**. На экране начнется очень увлекательный поединок...

Еще одна забавная аркада прибыла на Конкурс из города Находка, что рядом с Владивостоком (Приморский край) от начинающего игроделателя **Trion'а**.

На Грани Смерти-2

Автор: Ян «Trion» Шевченко (г. Находка)
Интернет: http://www.trioncom.narod.ru/ondeath2full.rar



Жанр: action с элементами квеста
Операционная система: Windows 9x/NT, Internet Explorer 4.1 и старше

«**На Грани Смерти-2**» – это первая и пока что единственная из присланных на Конкурс игрушек, сделанная средствами **Macromedia Flash** и ориентированная на «использование» в Интернете. Продукт, что называется, свежайший – дата производства 2 мая с.г. Жаль, что таких разработок немного – **flash-игры** могут найти немалый спрос на развлекательных сайтах Рунета, промодисках да и не только.

В описываемой аркаде игрок выступает в роли благородного киллера, приканчивающего (впрочем, как повезет...) босса мафии. Незатейливый сюжет, хорошая озвучка, простое управление и динамизм некоторых локаций привлекут к «**На Грани Смерти-2**» геймеров, желающих слегка поразвлечься.

Конкурс Любительских Игр '02

Журнал «Страна Игр», Издательский дом «МедиаХауз» и хостинг-провайдер MultiHOST.ru приглашают программистов-любителей и всех желающих принять участие во Втором конкурсе на Лучший Любительский Игровой проект.

Цель Конкурса — поддержка отечественных программистов-любителей, популяризация созданных ими игровых продуктов и общедоступных средств разработки.

Условия проведения Конкурса

1. Жанр игры — любой.

2. К рассмотрению принимаются игры, созданные в период с 1996 года по настоящее время.

3. Сроки представления проектов — до 31 ноября 2002 года.

4. Оценка проекта осуществляется жюри из представителей редакции «Страны Игр», Издательского дома «МедиаХауз» и хостинг-провайдера MultiHOST.ru. Мнение жюри окончательное и обжалованию не подлежит.

Публикация проектов Конкурса

Все работающие игры, представленные к Конкурсу, не нарушающие общественную нравственность и отобранные жюри, будут рецензированы и опубликованы на компакт-диске «Страны Игр». Также в специальных разделах сайтов GAMELAND Online, «МедиаХауз» и MultiHOST.ru будут даны ссылки на странички разработчиков и размещены лучшие игры.

Для участия в Конкурсе необходимо прислать Заявку на электронный адрес dolser@gameland.ru (с пометкой в поле Subj/Тема «Любительская Игра'02») включающую:

1. Имя автора или название группы разработчиков.

2. URL дистрибутива игры в сети Интернет.

3. Краткое описание игры (укажите название, жанр, операционные системы, год создания, размер дистрибутива, краткий сюжет). По желанию можно указать основные клавиши управления, коды, количество уровней и т.п.

4. Два скриншота, представительно демонстрирующие реальные игровые экраны с основными моментами действия (GIF/JPEG формат, размер файлов до 150 KB).

5. Выраженное автором (владельцем прав) согласие на распространение игры на указанных выше условиях.

Призы

Гран-при: 8000 рублей + сервер на 100 MB с доменным именем в зоне: *.ru, *.com, *.net, *.org, *.biz, или *.info на выбор + средство разработки игр DarkBASIC.

Первый приз: 5000 рублей + средство разработки игр DarkBASIC.

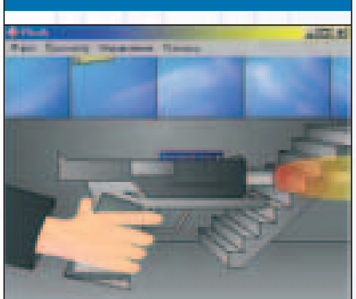
2-ое место: 3000 рублей + средство разработки игр DarkBASIC.

3-10-ое место: 500 рублей + поощрительные призы (игры, компьютерные аксессуары, футболки).

У нашего Конкурса начинают появляться традиции. Как и полгода назад, первую заявку прислал Виктор «Vitor» Осипов. Напомним, что на прошлом Конкурсе Виктор порадовал нас портом с «Электроники» Space Bridge (муравьи скачут по камням через речку) и еще парой аналогичных игр, в результате чего получил поощрительный приз «За плодовитость». Он не изменил себе и на этот раз — его новая нетленка AVTOSLALOM (дистрибутив 1,27 MB, качать с http://vitorovs.chat.ru) является портом на PC оригинальной версии с... карманной приставки «Электроника»! Так что есть все признаки, что Виктор опять-таки нацелен на награду «За плодовитость».

AVTOSLALOM идет под любыми Windows, управление простейшее: стрелки влево-вправо, клавиши A, B, T или мышь. Цель игры — набрать максимум очков.

Самое интересное, что Виктор до сих пор принципиально использует в работе только Pentium 120 с видео картой в 1 MB. Возможно, этим и объясняется его пристрастие к эмуляции советской «консоли», ведь ничто другое такой старичок PC уже и не потянет. Но, может, пора подумать-таки о модернизации компьютера?



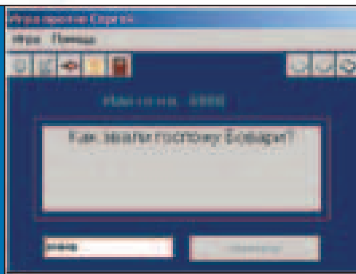
В «**На Грани Смерти-2**» есть возможность сохраняться (только с начала уровня), а архив с игрой весит всего 505 KB. Пару слов об авторе. Яну «**Trion**» Шевченко всего 16 лет, с **Macromedia Flash** знаком 5 месяцев, а с компьютером — целых 5 лет. Начинал с **QuickBasic'а** на школьных 286-х, сейчас занят **web-design**, Flash и программированием на **JavaScript**. Думаю о **Trion'е** мы еще услышим.

Тему игрового досуга мы продолжим «Игрой против...»

«Игра против...»

Автор: Анатолий Костырев (г. Москва)
Интернет: нет
Жанр: logic
Операционная система: Windows

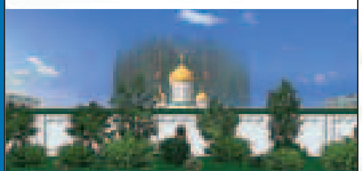
Итак, перед нами интеллектуальная игра, сделанная по типу телевикторины «**Народ против...**», но без ограничения раунда по времени. Количество во-



просов невелико, всего около 100, да и для победы достаточно ответить на 20. Казалось бы, раз плюнуть. Но попробуйте, так ли это просто?..

«**Игра против...**» — первый проект Анатолия. Он весьма компактен, состоит из единственного исполняемого файла и весит всего 300 KB (есть на диске к этому номеру **СИ**). Одним словом — удачный старт.

«Тайна Российской Монархии»



Автор: BBSOFT DESIGN GROUP 2000 (г. Самара)
Интернет: http://att.sama.ru/uass/ (игровой сервер: http://193.110.89. 139)
Жанр: онлайновый мир с элементами квеста, action
Операционная система: Windows 9x/NT
Требования к компьютеру: PII 500, 128 MB RAM, доступ в Интернет

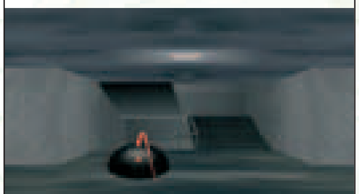
«**Тайна Российской Монархии**» («**ТРМ**») — первая часть проекта «**Махакала**». В этой некоммерческой игре использованы идеи о природе пространства и времени известного российского фантаста Василия Головачева из дилогии «Смутное время». Кстати, на использование интеллектуальной собственности Василия Головачева **BBSOFT** получили официальное согласие писателя.

Технически игра довольно современна и реализована на основе трехслойной клиент-серверной технологии: («тонкий» клиент — сервер приложений — база данных). Для интересующихся сообщаем тактико-технические данные проекта: сервер приложений «**Байконур**» от **Epsylon Technologies** (Россия), серверные программы — оригинальной разработки для **Windows 2000** написаны на Дельфи, клиентские — **JavaScript+DHTML**, база данных — **IB6**. Интервал синхронизации игрового мира 10 секунд. Игра увидела свет 15 ноября 2001 г. (размер дистрибутива с текстурами около 40 MB).

В основе сюжета «**ТРМ**» лежит фантастическая связь между благополучием и могуществом России и некоей коллекцией портретов русских монархов, хранившейся до революции в Зимнем Дворце. Поиски коллекции привели главного ге-



роя Валерия Барсова в тихий русский городок Жуковск. Он был близок к разгадке тайны, когда апокалиптическое событие изменило ход истории. В результате научных экспериментов наших далеких потомков из-под земли появилась циклопическая Башня – «проекция» экспериментальной установки будущего на наш мир. Волею судьбы портреты коллекции оказались разбросанными по иным временам и герои ищут их, чтобы, объединив в исходный набор, произнести магическое заклятие, которое вернет земле русской былое величие, а народу – достоинство...

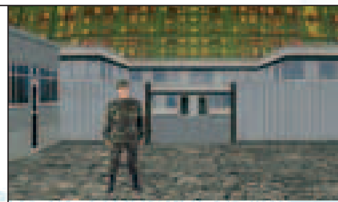


Клиент «**ТРМ**» обеспечивает псевдо-3D вид от первого лица, перемещение и смена видов идет по локациям, а не непрерывно. Это, конечно, не всем понравится. Правда, локаций много – более 10 тысяч. «**ТРМ**» обладает нелинейным сюжетом, определяемым поведением персонажей, неплохие средства коммуникации между игроками (чат, пейджер, почта); есть также деньги и оружие XX и XXIV веков. Драться можно не только с монстрами, но и с другими игроками (в пошаговом режиме и только в Стволе).

Конечно, не все персонажи непременно должны странствовать по временам и драться с киборгами, охраняющими экспериментальную установку. Они могут просто жить, общаться друг с другом или с немногочисленными **NPC**, сражаться с монстрами, населяющими видоизмененную реальность Башни. Однако чтобы не умереть с голода, персонаж должен зарабатывать себе на пропитание, добывая и продавая полезные предметы, выполняя квесты. Более того, прежде чем начать освоение игрового мира, герою необходимо выполнить ряд действий, у которых есть эквивалент в реальной жизни: зарегистрироваться в милиции, найти жилье, работу, завести контакты с местными обитателями и т.д. И только потом, заработав денег, купив оружие и снаряжение, отправиться в фантастический мир. Для всего этого, как вы поняли, в Жуковске имеется соответствующая инфраструктура.

В итоге игра нашла своих поклонников – осенью прошлого года в «**ТРМ**» насчитывалось 190 уникальных регистраций и около 120 ежедневно играющих геймеров. Затем случились проблемы с хостингом, их разрешение заняло несколько месяцев, и лишь недавно «**ТРМ**» снова стала доступна.

«**Тайна Российской Монархии**» – неожиданный проект для Рунета, его даже как-то трудно оценить однозначно. Минусы устаревшей графики, отсутствия звука (!) перекрываются необычным сюжетом и эффектом присутствия-погружения, возникающим через пару часов игры. Навер-



ное, «**ТРМ**» понравится далеко не каждому, но уж если вы любитель фантастики и поклонник Головачева, игра увлечет вас надолго, если не навсегда. Ибо, как пишут разработчики: «цель игры – свободное общение поклонников творчества ВВГ в рамках миров, построенных на основе его идей...».

Совет редакции: для «Тайны Российской Монархии» потребуется браузер **IE 5.x**. Еще придется скачать текстуры (35-40 MB) с одного из серверов, указанных на <u>http://att.sama.ru/ uass/</u>.

The World of Sword and Magic

Автор: Сарымсаков Ренат Галимович (г. Москва).
Интернет: нет
Жанр: пошаговая RPG
Операционная система: Windows с установленным Java plug-in

World of Sword and Magic прибыл к нам на компакт-диске, автор затруднился разместить 42 MB дистрибутива в Интернете. А жаль, эта однопользовательская игра имеет все, что положено «настоящей»: набор карт, **save**/**load**, хорошую озвучку, коды и даже редактор. Впечатлили нас и такие непременные атрибуты **RPG**, как подробная статистика персонажа (увы, он лишь один), обилие предметов, их продажа/покупка. И все это сделал за 325 рабочих часов ученик школы **N234**. Ход работ над **World of Sword and Magic** Ренат тщательно отобразил в презентации на 16 слайдах, приложенной к диску.

В общем, начало было по-настоящему крутое. Но вот при тестировании игра положительных откликов в редакции получила, увы, немного. Нам не понравилась невнятная графика (плохо различимы объекты и персонажи), затрудняли продвижение частые баги, к тому же иг-



ра сильно тормозила при любом вызове меню. Причина неудачи, думается, в том, что разработчик излишне увлекся технической стороной дела (программированием) и упустил такую тонкую материю, как gameplay. А последний, как не раз писали в «**СИ**», способен вытянуть игру, почти провальную в других отношениях.. END

ОБЩЕНИЕ В СЕТИ? ЛЕГКО!

Попробуйте представить Интернет без общения. Впрочем, можете не пытаться — это не получится. Чаты, форумы и конференции давно стали визитной карточкой Сети и одновременно китом, на котором покоится весь World Wide Web.

Илья Илюхин
ilya@gameland.ru

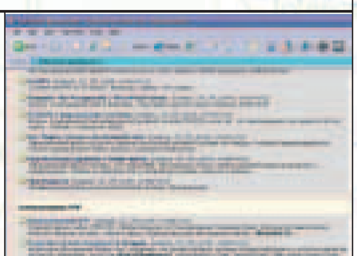
Человек, подключившийся к Интернету, всегда ищет место общения с себе подобными. Но количество таких ресурсов давно уже перевалило за все мыслимые пределы и заблудится в этом дремучем лесу проще простого. Особенно – новичку. К тому же, достойных чатов и форумов – очень мало. Мы решили сделать подборку самых-самых: уютных... добротных... цивилизованных...

ФОРУМЫ

Под форумами (конференциями) понимают онлайновые дискуссии не в реальном времени. Один задает тему обсуждения, другой (через десяток минут или дней) дает ответ или реплику. Есть время и подумать, и написать. Соответственно, полезной информации можно выудить куда больше, чем в чатах.

Игровые

<u>http://www.gameforums.ru</u>
Эта конференция тесно связана с сайтом

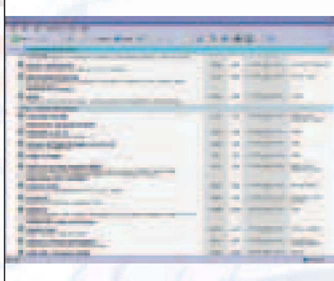


«**Ролемансер**», посвященном ролевым играм во всех их проявлениях. И форум также ему подстать. К вашим услугам: компьютерные **RPG**, техногенные RPG, серии **HoMM**, **The Elder Scrolls**, **Diablo**, **Might & Magic**, а также Редакторский форум (обсуждение статей на сервере), «**Флейм**» (дискуссии на некомпьютерные темы) и многое, многое другое.

<u>http://www.gameland.ru/code/forum/forums.asp</u>
Форум нашего журнала. Не скроем, что он – самый красивый, самый быстрый, самый посещаемый, самый удобный, самый-самый-самый... Понятно, что наше отношение к нему исключительно субъективное. Объективно оценивать наш форум можете только вы. Есть разделы по всем жанрам, а кроме того – раздел обсуждения журнала.

Наш главред Юрий Поморцев и все редакторы на связи 24 часа в сутки. Добро пожаловать!

<u>http://www.kamrad.ru/kvb</u>
Начинающему геймеру заблудиться здесь очень легко. Вся конференция разделена на четыре блока: «**Тематические форумы**», «**Форумы общей тематики**», «**Авторские форумы**» и «**Игры с Большой Буквы**». Гигантское количество всевозможных разделов: **Warcraft**, **HoMM**,



CRPG на основе правил AD&D, **Fallout**, **Diablo II**, **Quake Zone**, а также разговоры на темы **Software**, **Hardware**, «**Флейм**», «**Убей в себе ламера**». И это только малая часть!

В каждом разделе есть один или несколько модераторов, следящих за порядком. Словом, один из лучших форумов в Рунете и в Интернете вообще.

<u>http://www.forumplanet.com/planetquake/</u>
О **Quake**, как много в этом звуке!..

А ведь иной раз хочется поболтать не с отечественными квейкерами, а с иностранными «отцами»... Кто знает, может быть, человек, обитающий под

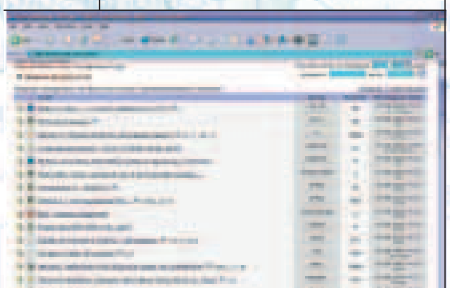
Нет Интернета? Да, печально, однако, мы готовы прийти на помощь даже в такой тяжелой ситуации. Почему бы не воспользоваться BBS — классическими досками объявлений, для которых нужен всего лишь модем, DOS да Norton Commander?
BBS существуют более 10 лет, они возникли на заре появления модемов, а многими годами позже из них появились пресловутые форумы и чаты. Прочитать о подключении и обо всем остальном вы сможете в одном из следующих номеров «Страны Игр», а пока дам интересный адрес. Запустите Run («Выполнить») и наберите telnet 128.111.246.2.5000, чтобы сыграть партию в шахматы.

Представим, что вы — завсегдатай чата, просиживаете там недели напролет. А зарегистрировать ник забыли, а может, и вообще лень. И тут какой-то новичок регистрирует ваше имя и сидит «под ним» в чате. Хуже ситуацию и представить нельзя... Вот совет на будущее: если чат позволяет, всегда регистрируйте свой драгоценный ник. Ежели нет – лучше вообще не связываться с таким чатом.

ником **SuperGamer** есть не кто иной как **Fatality**?

http://forum.ixbt.com/?id=25
Этот форум располагается при «железном» сайте **IXBT**. Но есть и игровой раздел, пользующийся гигантской популярностью. Более 20.000 пользователей – это говорит о многом.

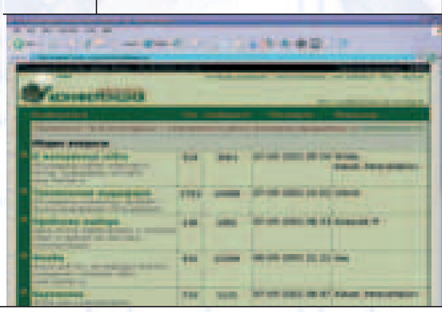
Тех, кто нарушил порядок, карают замечаниями. При наличии более 9 таких за-



мечаний, провинившегося «банят» (*от англ. ban – прим. ред.*) – отключают от конференции на весьма продолжительное время. Модераторы строги, и в отличие от других сайтов, где они бывают пару раз на дню, эти стражи порядка находятся там чуть ли не целыми днями, следя за порядком.

http://forums.3dgamers.com/phpBB/
Еще один зарубежный форум. На русскоязычных, как известно, обычно сидят посетители из РФ и СНГ, здесь же – и поляки, и финны, и шведы, и кого только нет! Если вы хорошо владеете английским и понимаете разного рода жаргонные словечки, спешите регистрироваться!

Железные
http://www.hw.by/forum/
Добротный форум на белорусском портале. Однако волноваться не стоит – все на великом и могучем. Стандартный набор «железных» тем: процессоры, материнские платы, память, видеокарты, жесткие диски и т.д. Огорчает не очень высокая популярность и нехватка модераторов в парочке разделов.



http://support.fcenter.ru/cgi-bin/confas/Ultimate.cgi
Во многом напоминает предыдущую конференцию. Как движком, так и наполнением. Наиболее оживленный разговор идет в «**Технической поддержке**» (у кого не бывает проблем?) и во «**Флейме**» (что-то, а уж поболтать о том, о сем народ любит).

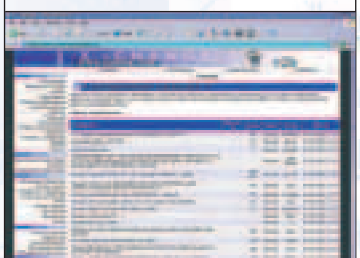
http://www.cdrom-guide.com/forums/forumdisplay.php?s=&forumid=8
Такого форума по **CD-RW** и **CD-R** в России нет точно. Во всяком случае, по количеству сообщений – это точно. А вот за рубежом есть. Даже на самый экзотический вопрос, решить который затруднился бы матерый профессионал, вы наверняка получите ответ. С миру по нитке, так сказать.

http://www.3dclub.ru
Наглядный пример того, как большая раздробленность вредит популярности. Действительно, такое количество «топиков» и придумать-то трудно. Начиная от простых процессоров и заканчивая тонкостями мобильного стандарта **CDMA**. А так – весьма приятный на вкус и цвет форум.

http://www.konfa.ru/cgi-bin/boards/hard.cgi
Быть может, эта болталка и популярна, но... Скрипт **Web BBS** пятой версии изрядно устарел. Это хорошо чувствуется, когда приходится открывать каждое сообщение ради каких-то пары строк. А уж если на счету каждая минута...

«Счастливым» пользователям Dial-Up крайне не рекомендуется.

http://www.komok.com
Компьютерная барахолка и по совместительству доска объявлений. С ее помощью можно в кратчайшие сроки продать свои старые комплектующие или обзавестись б/у. Честное слово, полгода думал,



куда бы деть свою старушку **Voodoo II**. Выход пришел с появлением этого сайта. Чего и вам желаю.

Туристические
Впереди лето. Выбирать себе компанию по душе, а также маршрут лучше всего в Интернете.

http://www.redphone.ru/forum/forump.asp?p=216
«Какую страну посетить? Где лучше, да чтоб подешевле? А не обманут ли?» – вот вопросы, мучающие чуть ли не каждого туриста. Как раз для них и сделана данная справочная служба. Каких фирм следует опасаться, все вопросы о визах, информа-





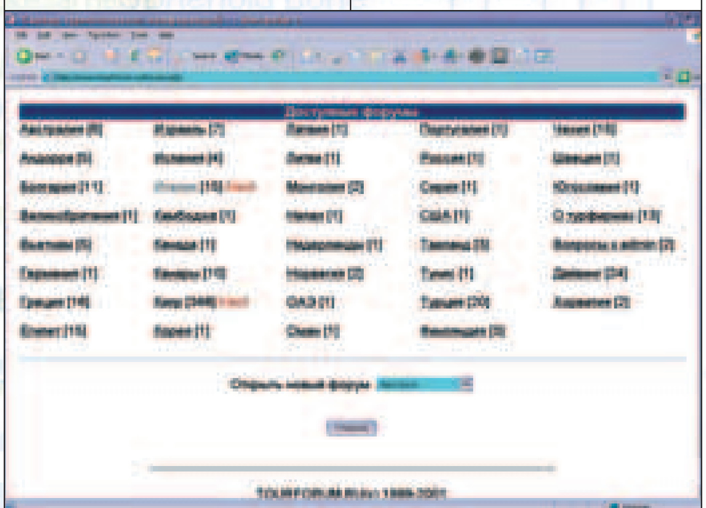


ция об интересующих странах – на этом форуме.

http://www.arw.ru/phorum/index.php
В отличие от предыдущей конференции, тут все отсортировано по категориям. Хотите узнать, как обустроиться в новой стране? А может, желаете обменяться драгоценным опытом? Нет ничего проще – знай да щелкай мышкой по нужным разделам. А отличный дизайн сослужит в этом хорошую службу. Кроме того, **All Roads in the World** (так называется форум) – превосходный способ найти попутчика.

http://www.prag.ru/cgi-bin/bbs/bbs.cgi?task=list&forum=tours
Тем, кто не был в Праге, обязательно следует посетить этот чудесный город. Одна только Кутна Гора чего стоит! А данный сайт решит все насущные вопросы. Вы все еще читаете? Собирайтесь в дорогу, самолет не будет долго ждать!

http://www.tourforum.ru
Многие туристические конференции решают лишь проблемы с выездом, вопросы с визами и прочими мелкими неприятностями, из-за которых, однако, не сможет состояться поездка. Но будем считать, что все проблемы утряслись и перед нами стоит только дилемма выбора. Испания или Турция? Англия или Франция? Чехия или Афганистан? Здесь вы можете спросить мнение тех, кто побывал в той или иной стране. Иной раз это бывает гораздо познавательнее и честнее заверений турфирм. Кстати, если после поездки в какую-либо страну вы нашли ее ужасной или, наоборот, потрясающей – не забудьте написать сюда. Люди будут благодарны.



Секс/Эротика

http://www.mnogo.ru/main_cat/meetings/
Дело здесь ограничивается не только одним лишь виртуальным сексом. Можно найти старого друга/подругу, поискать новых знакомств, оправить открытку и даже... сыграть виртуальную свадьбу! Впечатления – самые захватывающие. Перед женитьбой лучше, на мой взгляд, опробовать все здесь, а потом уже идти на бракосочетание в реале.

http://fomenko.ru/wwwboards/sex/
Все вопросы о сексе. Тонкие и интимные подробности. Несмотря на то что форум расположен на весьма попсовом сервере, качество – приемлемое. Главное, игнорировать попадающиеся сплошь и рядом рекламные объявления от профессионалок, предлагающих секс за деньги.

http://www.sexhouse.ru/forum/
Конференция радует наличием раздела «Библиотека», где можно почитать о сексуальных похождениях других. Любая реклама «выезда на дом» – и пользователь мигом попадет в черный список. А если хочешь вступить в закрытый клуб интимных отношений – будь любезен, напиши модератору. Однозначно, наш выбор.

http://www.cofe.ru/appleubb/cgi/Ultimate.cgi
В приятной обстановке можно обсудить широкий диапазон тем. Кроме эротики и секса, «**Кофейня**» предлагает разделы про любовь, взаимоотношения отцов и детей и все в таком духе. Устали от пошлых высказываний других немодерируемых форумов? В таком случае cofe.ru просто создан для вас.

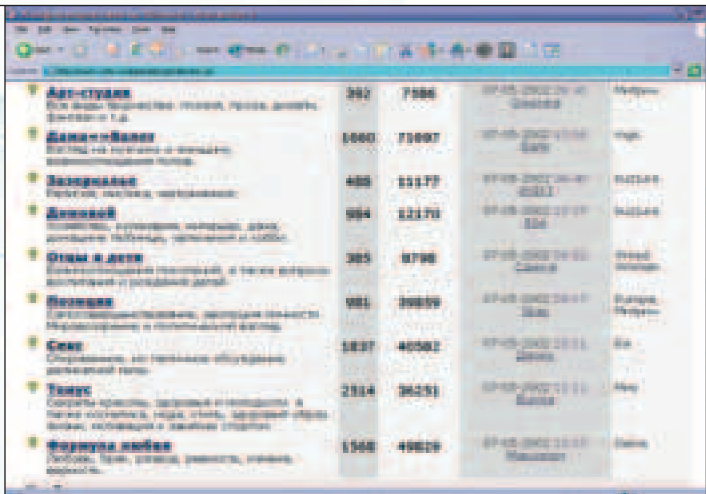
> Требования к компьютеру и браузеру у чатов/форумов/досок объявлений весьма гуманные. Желательно иметь обычный Pentium, не менее 32 мегабайт оперативной памяти, и двухмеговую видеокарту. А браузер — лучше поновее. IE версии 5.5 вполне пойдет.

ЧАТЫ

В отличие от форумов/конференций, чаты предполагают общение в реальном времени. Это дает гораздо меньше полезной информации, зато ответ получите сразу же и эмоций хватает. Всерьез увлекаться чатами опасно – бывало, зайдешь в чат, поболтаешь чуток, оглянешься – а уже утро!

Игровые

http://gameschat.msk.ru
Старейший игровой чат. Регистрация – по желанию. Желающие пообщаться найдутся почти всегда и практически в любое время. Чат – модерируемый, а значит – запрещается нецензурно выражаться, спамить и флудить, пропагандировать насилие и ра-

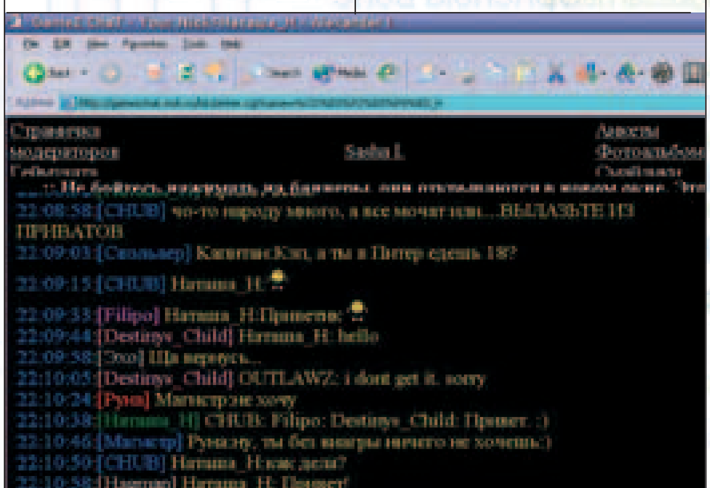


совую дискриминацию, заниматься рекламой... Особо злостные хулиганы, как обещается, будут лишаться ника. Вот только дизайн подкачал, все чересчур цветасто. Впрочем, никто не мешает вам настроить чат по собственному вкусу.

http://www.gameland.ru
Что это – ясно уже из названия. Некоторые наши сотрудники, бывало, заходят, чтобы ответить на горячие вопросы публики. Работаем строго в сторону улучшения. Судить, повторюсь, вам и только вам...

ра. Эксперты беспристрастно рассказывают о последних достижениях компьютерных технологий, посетители внимают им с открытым ртом. Иногда захаживают специальные гости – то бишь знаменитости. Билла Гейтса, к сожалению (к счастью?), пока не пригласили.

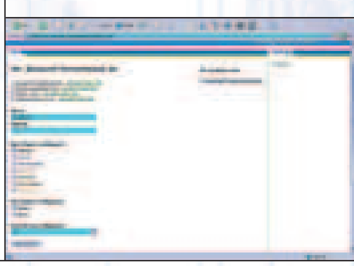
Туристические
http://ziclon.nm.ru/Enter_tourist_chat.htm
Есть такие случаи, когда ответ нужно получить немедленно, скажем, по «горящим» путевкам. При таком раскладе очень полезным окажется этот чат. Середненький



Если зайти в чат под женским ником, можно вызвать немалый интерес у мужской части населения! Однако не сочтите это призывом или руководством к действию. ;)

Железные
http://www.homepc.ru/chats/home-pc/index.html
«Домашний» компьютерный чат. И дизайн приличный, и все остальное вроде бы хорошо. Но посетители не всегда бывают. То ли чат мало раскручен, то ли еще что...

http://www.ibusiness.ru/chat/
Здесь царит настоящая деловая атмосфера по всем параметрам и ничем особо не выдающийся.



Секс/Эротика
http://www.flirt.ru/chat
Чат сделан специально для флирта и знакомств. На выбор – несколько комнат, в каждой из которых царит своя атмосфера. Регистрация обязательна. И не забывайте, что милая белокурая девушка в чате может оказаться в реальности толстым бородатым маньяком.

http://www.sex-chat.ru
Полная анонимность в этом чате гарантирована, для входа требуется только логин. Была замечена куча народу – в среднем около тридцатки человек. Эх, кабы не слишком бесталанное оформление, то пометка – «Лучший». Хорошо, что не хромает все остальное. END



Вступайте в битву вечных противников Тома и Джерри!
Ловкость, смекалка и немного куража принесут вам победу!

Кто победит в борьбе **кота и мыша**? Том и Джерри бьются один на один, поддерживая честь своего рода! Сумасбродная веселая стратегия, созданная специально **для маленьких озорных непосед**.

- **Оригинальные персонажи** Том и Джерри впервые **в трехмерной игре**
- **8 героев** из любимого и **популярного** мультфильма: Том, Джерри, Спайк, ….
- Режимы игры **для одного и двух** игроков
- Множество **бонусов** и возможность использовать различные **объекты** в игре
- 15 **локаций**
- **трехмерная** графика **с реалистичным передвижением** камеры
- сочетание анимационных **роликов**, динамичных **действий** и стратегических **решений**

©2002 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail техподдержки: support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru. www.russobit-m.ru

Европейские баталии продолжаются

В мартовском номере мы подробно рассказывали вам об истории развития европейских киберспортивных соревнований, а также об участии в них российских команд. Тогда только-только начинался пятый сезон EuroCup (Кубка Европы), самые радужные надежды возлагались на три отечественные команды, которые были приглашены организаторами соревнований, Clanbase: две — в номинации Quake III Arena и одна — в Counter-Strike. О том, как развивались события на чемпионате, читайте в этом отчете.

Алекс
alex_a@progamer.ru

EuroCup

С самого начала соревнований все пошло совсем не так, как хотелось. Команды **Cyberfight** и **M19** с треском проиграли первые матчи. Хотя они выступали против фаворитов групп, разница в игре была настолько велика, что шансов на выход в финальную часть Кубка Европы практически не оставалось. Не подкачала лишь **ForZe**,



которая в самом начале буквально разгромила норвежский клан с грозным названием **Armageddon**.

В то время как **M19** и **c58** готовились к схватке с еще более грозными соперниками, **ForZe** выпало играть с командой весьма среднего уровня, финской **Deluxe**. Перед матчем ничто не предвещало поражения. Проигрыш **ForZe** на первой карте многие назвали случайностью. На второй карте все вроде бы наладилось. Двукратное преимущество в пользу наших ребят принесло им более чем уверенную победу. На решающей карте шла упорная борьба. К сожалению, победу в ней одержали финны со счетом 103:97.



Видевшие этот матч пришли к мнению, что когда команды практически ни в чем не уступают друг другу, все решает пинг. Нельзя не согласиться, что пинг 50 из России на европейские сервера – не лучший вариант для соревнований такого ранга. И все же это не оправдание поражению от далеко не самой сильной команды.

Пожалуй, этот матч стал худшим у **ForZe** во всем Кубке: проигрыш неизвестной команде, в победе над которой никто даже не сомневался, подорвал уверенность и болельщиков, и самих игроков. Тем не менее, он, вкупе с ожидаемыми поражениями **M19** и **c58** во втором круге, расставил все точки над «i» и показал, что российский киберспорт пока что серьезно отстает от европейского.

Что касается **c58**, подходя к третьему кругу, казалось, что игры с фаворитами группы закончились. Члены команды собрались духом и обрели некоторую уверенность, результатом чего стал выигрыш на первой карте у клана **Legacy of the Mob**, несмотря на многократное преимущество по пингу у последних. К сожалению, на этом все и закончилось. Матч с общим счетом 237 против 247 был проигран.

ForZe в третьем круге ждал легендарный шведский клан **Ice Climbers**, который выиграл последний **CPL Europe** и был серебряным призером третьего сезона **EuroCup**. Несмотря на то что состав его сейчас не столь звездный, каким он был год назад, **Ice Climbers** по-прежнему является одним из главных



претендентов на чемпионство в Кубке Европе.

Ice Climbers вполне оправдал свои серьезные намерения в игре с **ForZe**. Однако наши ребята отнюдь не выступали в роли мальчиков для битья. Более того, они сумели вырвать у шведов свою коронную карту **q3dm14**, на которой к тому моменту не проиграли ни единой игры в Кубке. В общем, **ForZe** показала хорошие результаты. Это было очень важно, так как надежда на выход в плей-офф все еще оставалась. Следующий соперник – клан **QPO**, бронзовый призер предыдущего Кубка Европы – слишком крепкий орешек, вряд ли стоило надеяться обыграть его, во всяком случае, по Интернету. А вот три последующих матча против **Nocrutne Commando** из Дании, **Decaptic0ns** и **Dunno** из Швеции вполне можно было свести к победному окончанию. Это подарило бы третье место в группе и право играть в плей-оффах.

C58 же, к сожалению, так и не сумел раскрыть свой потенциал полностью: растеряли последние шансы на выход в плей-офф и закончили выступление на европейской арене с семью поражениями на последнем месте в группе. **M19** показал себя ненамного лучше, заняв в результате предпоследнее место с одной победой в активе против клана **Pallar**.

У **ForZe** же по-прежнему оставался шанс перед последней групповой игрой против **Dunno**: как и ожидалось, ребята проиграли **QPO**, но обошли **Nocrutne Commando** и **Decaptic0ns**. Матч выдался очень напряженным. На первой карте у наших ребят сильно скакал пинг, что вы-



лилось в проигрыш на коронной **q3dm14** (79:70). Во всех предыдущих официальных встречах игра на **dm14** и новых **osp**-картах у наших киберспортсменов отличались как небо и земля: они могли проигрывать в пух и прах, но на **dm14** они всегда без особого труда побеждали (даже против **Ice Climbers**). Однако борьба с **Dunno** на второй карте, **ospdm6**, получилась не менее упорной, чем на первой. К сожалению, исход ее оказался тем же самым, команда **ForZe** проиграла со счетом 114:129.

Уже было официально объявлено, что **Dunno** проходит в финал, что первым соперником для него станет **eXtreme** (который, кстати, был основан лучшим русским дуэлянтом – **LeXeR**), как свершилось чудо. **Dunno** объявил на своей странице о расформировании клана по причине занятости его членов, которая не позволяет им уделять **Quake** столько времени, сколько требуется для участия в турнирах, подобных Кубку Европы. Таким образом, в плей-офф вышла команда, занимающая четвертое место в группе, то есть **ForZe**!

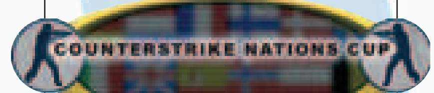
Радоваться пришлось не долго, **ForZe** не смогла использовать свой шанс и проиграла команде **eXtreme** все три карты. На пинг после матча мало кто жаловался, «нам не хватило умения» – так сказал один из членов команды **ForZe** на форуме **Cyberfight.Ru**. Самой интересной стала игра на третьей карте, когда форзы лидировали в 30 фрагов за пять минут до конца. На последней секунде шведам удалось сравнять счет, а в добавленные пять минут немного оторваться от россиян и выиграть с разницей в шесть фрагов.

На этом выступление российских команд на Кубке Европы закончилось. Остается лишь пожелать нашим ребятам больше сил и уверенности в **EuroCup VI**.

Nations Cup

В самый разгар групповых игр **EuroCup** все та же **Clanbase** объявила о скором старте лиги под названием **Nations Cup**. По схеме проведения она практически полностью соответствует клановому первенству: те же группы, тот же плей-офф по системе **single elimination**. Единственное отличие – здесь играют сборные стран, а не отдельные кланы. Причем в игровой состав сборной не может входить более двух игроков из одной команды.

Благодаря огромному числу участников, удалось охватить большое количество номинаций: **Counter-Strike 5x5, Quake III Arena 4x4, Quake III Rocket Arena, Unreal Tournament CTF, Unreal**



Tournament TeamPlay, Unreal Tournament Tactical Ops и **Quake III Capture the Flag**. В каждой из них места были сразу же расхвачены, а в **Counter-Strike** даже пришлось расширять сетку.

В России с формированием сборной, слава богу, не было никаких проблем. Все горели желанием вернуть нашей стране звание ведущей киберспортивной державы в командных дисциплинах, особенно на фоне не слишком удачного выступления на **EuroCup V**, которое мы только что подробно разобрали. В итоге мы получили

самые сильные составы по **Quake III Arena** и **Counter-Strike** за всю историю отечественного киберспорта. Имена говорят сами за себя:

Quake III:	Counter-Strike:
CooKKie	Ant1killer (forZe)
Pow3r (forZe)	KALbl4 (M19)
Mikes (forZe)	MaDDoG (forZe)
Polosatiy (c58)	Mosk (exp)
ShadZy (c58)	Nook (M19)
Lord (tmp)	Xen1tron (forZe)
Cooller (tmp)	

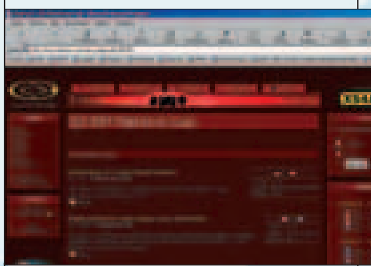
Q3 сборная России в связи со своей территориальной расположенностью, попала в «группу смерти» с Финляндией, Норвегией и Швецией. Но ничего с этим не поделаешь, так всегда было и всегда будет на подобных турнирах, где отбор идет по географическим признакам. У **CS** состава группа оказалась куда спокойнее.

Первые игры как у **Q3**, так и у **CS** составов прошли «на ура». Квейкеры разгромили норвежцев с общим счетом 238:171 (счет по картам: **cpm4** – 123:79, **q3dm14tmp** – 115:92), а **CS**'еры уверенно обыграли сначала Румынию – 26:22, а потом Чехию – 27:21.

Следующая игра **Quake**-состава проходила против сборной Финляндии, и она надолго запомнилась как самим игрокам, так и многочисленным болельщикам, которые следили за развитием событий через Интернет. Но дело не в силе игры финнов, да и вообще не в финнах вообще. Дело в «третьей вечной проблеме» России – в связи. Проявляться она стала уже на первой карте, **ospdm5**. С самого начала наши ребята быстро пошли в отрыв, заработали себе почти двукратное преимущество, и тут пинг подскочил с нормальных 50-70 до 200-999. Кто играет в **Quake** или любой другой шутер по Интернету понимает, что нормально стрелять с таким пингом, да еще с большим процентом потери пакетов (packet loss) абсолютно невозможно.

Россия взяла тайм-аут и продержала его минут пять, но положение не улучшилось, и было принято решение доигрывать с таким пингом, благо разрыв был более 50 фрагов. Встреча продолжилось, а наши ребята умудрялись убивать финнов и держать отрыв даже при пингах 300! Финальный счет – 104:64.

Игра на второй карте долго не могла стартовать, так как пинг упорно не хотел снижаться. Прождали, наверное, полчаса – безрезультатно. Тогда судья встречи велел начинать. Россия опять держалась достойно, тем более что играли на коронной карте как **ForZe**, так и **c58** – **q3dm14**.



Однако три четверти игры пинг был на слишком высоком уровне, и за несколько минут до конца счет стал

60:120 в пользу финнов. И вдруг связь неожиданно наладилась и наши начали рваться вперед... Но им не хватило времени. Финальный счет – 99:125.

На третьей карте почти все было нормально, что закономерно вылилось в уверенную победу России – 125:96. Таким образом **Q3**-составу остается сыграть только один матч, против самого грозного соперника не только в группе, но, возможно, и во всем чемпионате. Речь идет, конечно же, о сборной Швеции. Наши ребята вполне могут выиграть у них при наличии нормальной связи, но успешно противостоять горячим шведским парням при пинге 200 будет просто нереально. Как бы там ни было, наша сборная на 99% проходит в плей-офф, с чем мы ее и поздравляем.

CS-состав (буквально перед самым уходом номера в печать в далекую Финляндию!) провел еще одну игру против фаворита группы – Австрии. Матч был проигран с минимальной разницей в счете, что, будем надеяться, не помешает нашим выйти в плей-офф. END

Прогеймер выбирает Razer

Большинство компаний, которые крутятся в мире компьютерной индустрии, очень настороженно наблюдают за развитием киберспорта. С одной стороны, этот сектор становиться все более прибыльным, а с другой — тенденция развития все еще неустойчива и в любой момент может остановиться. Все понимали, что компания Razer идет на большой риск, сосредотачивая все свои силы на производстве мышек специально для игроков.

Владимир Карпов a.k.a S.A.D.J
sadj@gameland.ru

Компания **Razer** была создана в 1998 году. За четыре года своего существования она испытала много трудностей. В середине прошлого года прошло сообщение о том, что **Karna LLC**, чьей дочерней компанией является **Razer**, из-за финансовых трудностей вынуждена объявить о банкротстве. К счастью, после долгих поисков и переговоров, которые длились более двух месяцев, выход был найден. С помощью небольшой фирмы **Synergy Media** **Razer** очень скоро вернула себе статус







Razer Boomslang 2000 обладает высочайшей чувствительностью – 2000 DPI.

одной из крупнейших компаний в киберспортивном мире. Главным достижением **Razer** стал выпуск двух мышек для игроков под названием **Razer Boomslang 1000** и **Razer Boomslang 2000**.

Невольно возникает вопрос, чем отличается мышка для игр от обычной мышки? Во-первых, чувствительностью. Если обычная механическая мышка обладает чувствительностью 400-450 **DPI** (dots-per-inch – «точек на дюйм»), оптическая примерно 800 DPI, то на **Boomslang 1000** и **Boomslang 2000** приходится по 1000 и 2000 точек на дюйм соответственно. Во-вторых, формой. Как вы можете видеть на картинке, они сильно отличаются от обычных. Вообще, мышки от **Razor** довольно-таки большие и тяжелые, отчего поначалу болят запястья рук. Для них существуют даже специальные футляры для более удобной переноски из клуба в клуб. Нечто подобное можно увидеть у бильярдистов, хранящих свои кии в специальных чехлах.

Размеры мышек позволяют игроку использовать для управления не два пальца, как обычно, а три (один на левой кнопке, другой на правой, а третий на скролле). Все кнопки покрыты противоскользящим материалом и расположены так, что ладонь сразу же находит свое место. Скролл, так же как и сама мышка, отличается высокой чувствительностью. Вы наверняка замечали, что во время прокрутки скролл проходит множество ячеек. В обычной мышке таких ячеек около 18, а в **Boomslang** – целых 45. К мышкам прилагаются драйвера, которые постоянно обновляются и выкладываются на сайте http://www.razerzone.com. С их помощью можно отрегулировать практически все настройки, которые только могут быть у мыши. Заниматься «тюнингом» можно даже во время игры, нажав определенную комбинацию клавиш. Конечно, с настройками придется сначала помучиться, поскольку не все они тривиальны. Но они того стоят. Кстати, благодаря специальной технологии, защищающей от пыли, чистить **Boomslang** почти не нужно.

Теперь вы понимаете, почему **Razer Boomslang** никого не могла оставить равнодушным. Многие утверждают, что если хоть раз в жизни поиграть на этой мышке, на других играть больше не захочется. Находятся и геймеры, которым продукция **Razer** приходится не по душе. Они объясняют это тем, что мыши слишком тяжелы в передвижении и поэтому малоэффективны в ближнем бою, в отличие от мышек компаний **Mitsumi** и **Microsoft**. Эту проблему **Razer** собирается решить в своем следующем проекте под названием **Mamba**.

Mamba станет еще более чувствительной, чем ее предшественницы. 3000 точек на дюйм – таких высот еще не достигала ни одна компания. Внешний вид также претерпит существенные изменения. **Mamba** станет намного легче и меньше по размеру **Boomslang**, а сменные панельки позволят без труда изменять цвет устройства. Специальный пластиковый барьер будет защищать механизм от попадания пыли. Ожидается, что **Mamba** появиться в продаже в третей четверти этого года.

Интересно заметить, что **Razer** не ограничивается лишь производством мышек для игроков. Еще недавно она была главным спонсором широко известной игровой лиги **Cyberathlete Professional League** (Чемпионат мира, как многие любят его называть). Правда, из-за разногласий между руководствами компаний сотрудничество прекратились. Кроме того, именно **Razer** платит гонорары ведущим игрокам из суперкоманды **NIP** (Ninjas in Pyjamas), а также **Fatal1ty** и **Destrukt**, которые являются одними из лучших киберспортсменов в мире. На деньги **Razer** живут и многие кланы США.



Прототип Mamba – мышь, которую в обозримом будущем должна выпустить Razer.

Если после прочтения этой статьи вы решили обзавестись **Boomslang 1000** или **Bomslang 2000**, обращайтесь на сайт **http://www.e-shop.ru**. Там, например, **Boomslang 2000** стоит $169. Высокая цена объясняется тем, что в России этих мышек нет, приходится везти их из-за границы, платя большие налоги.

По последним данным, на компанию Razer обрушились новые финансовые проблемы, которые поставили под сомнение выход Mamba. Надеемся, что это лишь временные трудности. END



Так выглядит официальный сайт компании Razer.



Радио кончилось. Началась ULTRA

100,5FM

Лицензия РВ №4794 выдана 27.11.2000 МПТР

НА ДИСКЕ BONUS К НОМЕРУ

Dungeon Siege

Дополнительная информация: http://www.gameland.ru/articles/common/game.asp?code_cat=COF6234

Денис Зельцер
maxiden@gameland.ru

Glacern

Продравшись сквозь кошмарные копи, вы наконец выползаете на открытый воздух. Вокруг ощущается прямтаки морозная свежесть. На заснеженных дорогах к **Glacern** вас встретит совершенно новый набор монстров. Итак, новички: чертоподобный снежный человек **Klaw** (**202 HP**), мелкие изрыгающие магию **Braak Mage** (**137 HP**), собачки **White Wolf** (**156 HP**) и монструозные **Furok** (**225 HP**). Как видите, качественно состав врагов существенно изменился — никаких Krug'ов вы больше не увидите. Рядом с указателем на Glacern, направленным на восток, вы увидите тоненькую тропинку в сторону. Она ведет к пещере с **Furok**-боссом и целой кучей монстров. Если чувствуете силы, решайтесь и топайте туда. В любом случае вам понадобится помощь какихнибудь summoned-существ — надеюсь, вы обзавелись соответствующими заклинаниями.

Следуя далее по указателям, вы доберетесь до города. Вы найдете Оврсира в местной гостинице — он даст вам новые задания: отыскать мага Мерика (этим мы займемся в главе 4) и прибыть в крепость, чтобы помочь тамошним воинам (глава 5). В этой же гостинице вы можете разжиться двумя новыми членами команды: гномом-магом Лоруном и солдатом Кродуком.

Далее направляйтесь прямиком в местные бутики — затариваться новым оружием, броней и заклинаниями. Что касается заклинаний, советую купить что-нибудь класса summoning spells: в крайнем случае можно будет вызвать монстра в помощь команде. Из города вы должны выйти полностью экипированными по последней моде.

Еще пара квестов, которые могут вам здесь достаться — очистить дом Орлова (он будет на следующей карте; вознаграждение — все, что вы там найдете) и вернуть книгу владельцу магазина заклинаний. Второй квест весьма нудный и не шибко прибыльный, так что лучше откажитесь.

После всего этого направляйтесь в противоположные ворота.

Глава 3

Дорога к альпийским пещерам

Поначалу дорога покажется вам совсем пустынной — никаких монстров, все тихо и спокойно. Так и будет, пока вы не доберетесь до моста. Здесь в кустах спряталось больше дюжины **Braak Mages** и пять-шесть **White Wolf**. На пути вас ждет целая куча подобных вероломных засад — монстров совершенно не разглядеть за деревьями, да к тому же они не жаждут оттуда выходить, так что местами придется сражаться совсем вслепую.

Развилка дороги после моста — лишь видимость, обе тропинки ведут к дому Орлова. Спускайтесь в подвал и сразитесь с **Frost Spitters** и **Frost Golem** — разновидности пауков и каменных монстров соответственно. Помещение очень маленькое, но густо заселенное. Как только вы расправитесь с монстрами, квест Орлова будет завершен. Осмотрите все сундуки — там найдется много полезных вещей.



Круги бессмертия — настоящая отдушина для израненных героев. Пока персонаж находится внутри, его нельзя уничтожить.

Вернувшись на главную тропинку, ждите появления местного босса — **Pitiful Braak** (**279 HP**). Чуть подальше вас ждет еще одно подземелье. Оно схоже с подвалом Орлова — монстры и коридоры похожи, но места, конечно, побольше. Ничего особенного вы здесь не увидите. Выйдя наружу, вы окажетесь между двумя скалами — этот проход символизирует начало альпийских пещер.

Альпийские пещеры

Впрочем, это еще не совсем начало. До входа в пещеры — рукой подать, но в



Весьма жаркая битва в антураже а-ля Fallout. Моим ребятам приходится несладко.

жутком снежном тумане, покрывающем горы, можно разглядеть секретный проход, ведущий в заброшенную шахту. Чтобы попасть туда, сверните с тропинки, ведущей на север, к востоку. Вам придется пройтись по очень узкому уступу в скале, после чего вы обнаружите ступеньки вниз. Пройдя через заслон **Braak Mage**, взорвите бочки с порохом, чтобы открыть проход в скале. Побродив по подземелью, возвращайтесь на главную тропинку и направляйтесь в пещеры.

Местные монстры: **Ice Fly** (**97 HP**) — новый вариант давно знакомой мухи, **Ice Archer** (**243 HP**) — что-то вроде скелетона-лучника, **Ice Warrior** (**288 HP**) — вояка-долгожитель вроде **Krug Warrior**. Как видите, ничего нового. Эти пещеры не должны составить большой проблемы.

Итак, после первой битвы, которую вы проведете в пещерах (несколько **Braak**/**Braak Mages** и целый рой мух), обратите внимание на парочку **Braak**, стоящих на возвышении на тропинке. Они охраняют сундук. Сразите ледяных увальней, поройтесь в сундуке и направляйтесь на незаметное возвышение напротив. Проход в скалах выведет вас на тропинку с пятью **Ice Warriors** и первой панелькой, активирующей Shrine Puzzle. Нажав ее, вы увидите, как дорожка, составляющая часть пути в главную статую, поднимется откуда-то снизу.

После возвращайтесь на главную тропинку — за аркой вас ждет просто несметное количество живой силы, а именно — больше дюжины пауков и тонна **Ice Warriors** и **Ice Archers**, поэтому советую перейти в формацию в виде линии. Сначала выманите мух, чтобы не создавали проблем, затем быстро расправьтесь с воинами, оставив пауков напоследок. Есть и другой вариант: в конце пещеры находится круг бессмертия, можете попробовать добежать напролом к нему и атаковать стрелами врагов прямо с него.

Чуть подальше вас поприветствуют **Ice Mage**, любители summoning-заклинаний. Колдунов нужно бить сразу, пока они не вызвали какую-нибудь заразу вроде **Golem**.

В следующем помещении, где вы обнаружите огромную драконью голову, находится путь ко второй части Shrine Puzzle. Прямо перед драконьей головой можно отыскать тропинку, ведущую на юг. Перед тем, как направиться по ней, вы должны выманить всех местных мух (а их будет о-очень много) и расправиться с чудищами, называемыми **Ice Borrow**, — эти штуки прикидываются кусками льда и неотличимы от скал.

Тропинка приведет вас ко второй кнопке — обратите внимание, что перед зданием с призом образовалась дорожка из непонятно откуда взявшихся панелек.

Как только вы пройдете через арку, вы обнаружите ступеньки, ведущие вниз. К юго-западу от этих ступенек находится тропка, которая приведет вас к сокровищам Shrine. В следующем помещении монстров — уйма, особенно яростно приветствуют нас **Ice Archers**. Перейдя через два моста, можно добежать до круга бессмертия.

Уровень выходит на финишную прямую, посему концентрация монстров на квадратный метр растет с каждым шагом. Познакомьтесь — **Ice Drake**, ледяные монстры, которые тусуются по десять-пятнадцать (!) штук. К счастью, в пещерах достаточно места, чтобы построить свои войска в любую формацию. Идеальной здесь будет линия, перпендикулярная линии тропки.

В качестве босса вас встретит **Frost Drake** — сам по себе он не босс и таких на карте целых три. Если вам повезет, вы встретите всего двоих. Этот монстр с **938 HP** — сущий кошмар, который, правда, сильно не любит магию и стрелы. Бить издалека!

За **Frost Drake** ждет десяток **Ice Warriors,** а дальше — вот он, замороженный Мерик. Ползите вместе с Мериком к выходу, где обитает еще один **Frost Drake**.



Короткая передышка между пламенными схватками — герои любуются на океанскую гладь.

Глава 4

Торговый центр

Карта, на которой он находится, довольно обширная, но изучение ее совершенно необязательно. Если вы, вооружившись новыми вещичками из магазина, решили побрататься с местными монстрами, которых совсем немного — вперед. Во всех остальных случаях просто дуйте по тропинке, пока не набредете на арку — вам следует идти на юг.

Ну вот, опять пещеры... Впервые за всю игру поиск правильного пути превращается в проблему — тропинки нет, а огромное количество маленьких прудиков совершенно сбивает с толку. Пользуйтесь компасом. Направление — на юг.

Встречаются совершенно новые монстры **Shards**. Минеральные уродцы очень сильны — самая распространенная разновидность монстра имеет **411 HP**. Лучше обходите каждый подозрительный кристалл за три версты.

После победы направляйтесь строго на юг — вы попадете в переход во вторую часть подземелья. Тропинка станет крайне извилистой, теперь вы будете перемещаться от острова к острову. Главное правило: пока не очистите один остров, не вздумайте перемещаться на следующий. Иначе молнии недобитых **Shards** будут преследовать вас еще долго — они действуют на невероятном расстоянии.

Кстати, скоро вы познакомитесь с милашками **Trog: Trog Warrior** (**325 HP**) и **Trog Knight** (**420 HP**), не говоря уж о боссе **Great Trog Warrior** (**495 HP**). Чтобы увидеться с ними, вам стоит лишь перейти длинный мост недалеко от входа в регион. На первый взгляд может показаться, что вы путешествуете по бессистемным островкам — на самом же деле вы плавно спускаетесь все ниже и ниже в глубину пещер. Вы будете несколько раз проходить мимо водопада, оказываясь на разных «этажах». На последнем, нижнем этаже, вы пройдете мимо водопада в последний раз и направитесь прямо в келью **Great Trog Warrior**. Если вы преодолеете это, вы сможете преодолеть все!

Лес

Здесь вас встретят старые знакомцы — мерзкие **Forest Krawl**, ненавистные плющиеся ящеры **Spiked Mow**, кабаны **Hell Boar**, жуткие **Forest Troll** по **540 HP** каждый и дикие монстры **Gorak** по **900 HP**. **Goraks** надо отстреливать издалека — они столь тупы, что никогда не догадаются прибежать сами. Но наиболее интересный экземпляр местной фауны — **Bandit**/**Bandit Archer**, самые что ни на есть бандиты. Это рыцари, вооруженные неплохими доспехами и мечами, обитают исключительно группами по 7-10 человек, каждый обладает **310 HP**. Они всегда работают в команде, умеют выстраиваться в формации... Ребята используют некоторые из наших приемов, но все равно покупаются на стандартную ловушку-засаду. Тропинка через лес отлично видна и сам путь не представит никаких затруднений. Правда, монстров в этом лесу до неприличного много. Где-то недалеко от выхода из пещер вы обнаружите небольшое цыганское поселение, там есть магазинчик. Потратьте все, что заработали честным трудом в пещерах, чтобы облачить своих подопечных в лучшие доспехи. Вторым пунктом значатся мечи, третьим — склянки со здоровьем.



Под напором наших мечей гадкое членистоногое ушло обратно в воду.

В воде обитают «рукопашные» монстры, поэтому лучший выход — пройтись по берегу и отстрелять их из лука или магией, а уже потом заходить в воду.

Пройдя немного дальше алтаря бессмертия, вы спуститесь по лестнице и попадете в крайне перенаселенное помещение. Это будет жаркая битва, и ваши шансы на победу — как всегда, засады и крайняя осторожность. Не двигайтесь ни на шаг дальше, пока не расправитесь со всеми монстрами в пределах видимости. Здесь вас встретит самый зрелищный монстр окрестностей – **Sirius**.

Если вы загорелись страстью наживы, можете проведать логово **Bandits**. Оно находится справа от тропинки после бандитского лагеря. В конце, рядом с самым ценным сундуком, вас ждет **Bandit Leader** с **900 HP**.

Окончание «лесного региона» символизирует большое поле, в центре которого находится относительно небольшая группа **Bandit Archers** и **Bandits**. Пройдя по полю чуть дальше, вы обнаружите, что подошли к болоту.

Болото

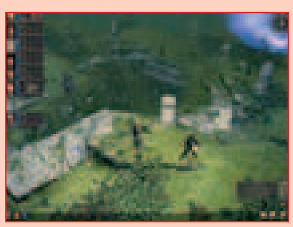
Спешу вас предупредить: вы не выживете. После нескольких дней сражения с болотом вы либо опуститесь до чит-кодов, либо учините сепукку. Иначе никак. Рассказать, что вас ждет? На каждом островке — 3-4 **Swamp Creature** по **1040 HP** каждый плюс десяток-другой болотных мух и ведьм. Так, сущие пустяки.

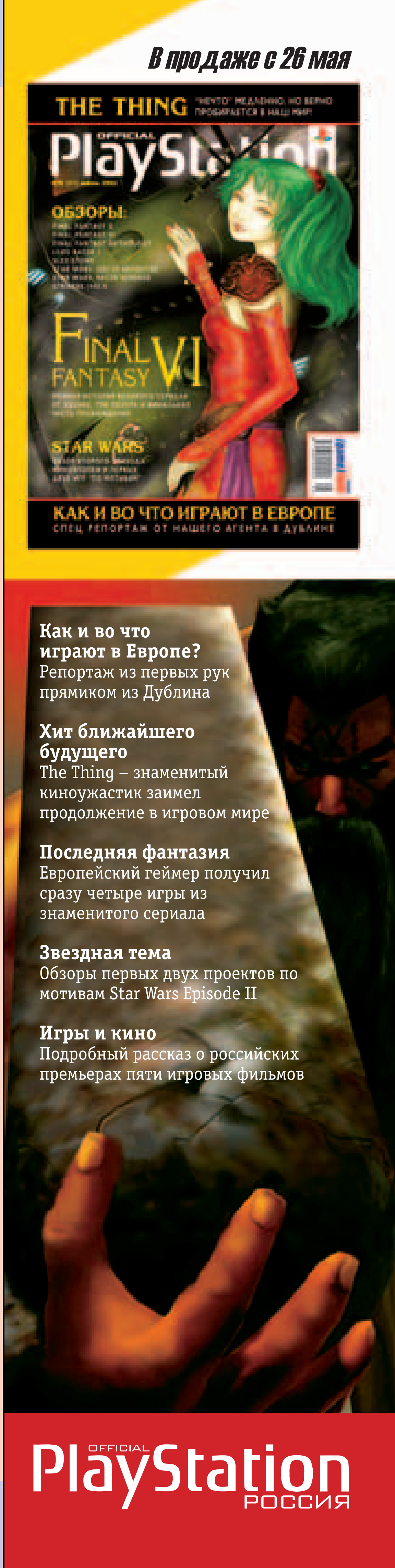
Конечно, пройти этап можно. Только команда ваша к этому моменту должна быть на максимально возможном для этой точки игры уровне, обладать лучшим оружием и защитой. От вас же требуется поистине нечеловеческое терпение и старание. Тогда все получится.

Во-первых, подойдя к болоту, отыщите умирающего парня. Рядом с ним находится мостик, по которому придется бежать. Если вы не поговорите с ним, вы не получите требуемый артефакт и придется возвращаться обратно (о Боже!..). Во-вторых, никогда (слышите, *никогда*!) не сходите с мостика. В самом болоте живут такие гады, что, право, лучше о них умолчать. Количество нечисти в болоте переваливает за несколько сотен единиц, и это по самым скромным подсчетам.

Враги берут числом. Обидно умереть, погребенным под роем мух, не так ли? Поэтому выманивайте насекомых с островков к мостику и

Перед входом в очередное подземелье дракон окуривает нас синим пламенем.





крошите их прежде, чем сойти на землю. На земле ваш основной противник – **Witches** (**155 HP**), которых вызывает гигантское создание **Swamp Creature**.

Пройдя болото, вы увидите церквушку, в которой нужно установить артефакт, выданный в начале путешествия через топи. Он должен стоять прямо на алтаре. Церковный монстр **Wretched Zombie** (**1136 HP**) не заставит вас волноваться.

Впереди финальный этюд главы 4. Но перед ним опять болото. Только на этот раз мостики и острова образуют довольно-таки непростой лабиринт, разобраться в котором при местном тумане и *таком* количестве монстров нелегко.

Объясняю. Переходите вброд проломанную часть моста, затем направляйтесь на его ответвление вправо. Пройдя островок, вы очутитесь на перекрестке, где два луча ведут к домикам, третий — на островок. Идя по последнему, вы через некоторое время наткнетесь на вывеску Potions, указывающую на дом. В нем вы можете купить себе склянок со здоровьем и маной. Заходим в центр острова — видим некое подобие хижины. Нам туда.

Гоблины-изобретатели

Добро пожаловать в город гоблинов-изобретателей. Это, пожалуй, самый удивительный этап Dungeon Siege. Но по сравнению с болотом — манна небесная. Карта весьма линейная, поэтому затруднений с выбором пути не возникнет.

Монстров нам заменит дюжина разновидностей роботов. В принципе, все старые знакомцы, но в механизированном виде. Вместо мух — вертолетики **Copter**, крайне опасны, так как бьют на огромное



Симпатяга Gresh с корешами-скелетами преграждает путь к последней крепости королевства.

расстояние. **Goblin Guard** стреляет из электрической пушки (которую, кстати, можно подобрать самим) также довольно далеко. Вместо всяких **Grunts** и других тяжеловесов нам презентуют три вида танков, в том числе и танк-огнемет (*привет, Renegade!*). Танки очень сильны, но редко стреляют и довольно медлительны. Их поддерживают во множестве **Goblin Grunt** и всякая мелочь. В ассортименте несколько разновидностей пауков, нечто под названием Proxo с походкой Остина Пауэрса, а также натуральные защитные вышки **Tesla Coil** (*ура, Renegade!*). Придется вспоминать старые методики: выманиваем, убегаем, стреляем. Рекомендую подобрать Lightning Gun и отстреливать роботов их же оружием. К тому же, в конце мы наконец-то сможем получить вожделенную палку Мерика, за которой охотились так



Здоровье у этого одноглазого черепа переваливает за 4 тысячи HP.

долго. За право владения палкой с нами будет сражаться «трехтысячный» (**3123 HP**) босс.

Глава 5

Лес, как всегда, полон всяческих тварей. Кроме завсегдатаев **Larch** (**888 HP**), нам предлагают его разновидность — **Infested Larch** (**1503 HP**), а также **Cyclops** (**1240 HP**). О мелкой шушере вроде волков на **250 HP** и не говорю. Все они крайне безобидны и выносятся с полпинка: главное — не подходить к ним близко (все они — melee fighters).

По дороге в лесу вы наткнетесь на затопленное водой подземелье: проходить его необязательно, и ничего полезного вы в нем не найдете. Направляйтесь сразу в главное подземелье. Перед ним вас ожидает поистине царский прием: прилетел его величество **Blue Drake** (**1680 HP**), специально для этого случая поднялось две дюжины **Battle Wraith** (**960 HP**), **Forest Darkling** (**440 HP**) встречают вас приветственными плевками. Забыв про честь, можно сразу сбежать в подземелье.

Самые распространенные монстры здесь — летающие, извините, глисты **Gogoore Grub** (**260 HP**) и их подземные братья Gogoore (**1200 HP**). Исключительно живучи **Fury Spike** (**1960 HP**) и **Fury** (**4020 HP**). Но если не подходить к ним близко, они не причинят никакого вреда.

Крепость

Наконец-то та самая крепость, о которой говорил Овэрсир, перед нами. Правда, ее «охраняет» трехтысячный суперборсс **Gresh**. Вместе с **Gresh** на вас вылезет несколько скелетов. План таков: два-три человека подбегают вплотную к **Gresh**, остальные занимаются скелетами. Как только **Gresh** будет повержен, вам откроется вход непосредственно в крепость.

В крепости ничего особенно интересного вы не найдете. Поговорите с капитаном Tarish, закупите оружия, здоровья и всего остального.

Глава 6

Герои этой главы — существа под названием **Droog**. Их тут полный комплект: **Droog Grunt** (**1040 HP**), **Droog Archer** (**640 HP**), **Droog Mage** (**540 HP**). Чрезвычайно опасны крошечные **Sand Mage**, которые стреляют огненными облаками — этих нужно бить в первую очередь. Вам придется следовать через пустыню к местечку под названием Cliffs of Fire — путь этот весьма нетривиален и довольно запутан, но на дороге встречаются достаточно много указателей, по которым можно сверять направление. Так как **Droogs** появляются прямо из песка при вашем приближении, используйте луки и электрическую пушку, чтобы очищать местность сначала от тех врагов, которые видны. Весьма опасны ящерицы **Giant Lizard** — их нужно успокаивать с расстояния.

Замок Droog

Поднимайтесь на самый верх здания и поговорите с магом-торговцем, который расскажет вам очередной кусок истории. Дальше вы должны спуститься на пол-этажа, затем отыскать подъем где-то слева. Опознавательным знаком подъема послужит скриптовый ролик.

Чуть повыше вы увидите **Droog**, сражающегося с зеленым драконом (**Green Drake**, **1670 HP**). Он расскажет вам о свирепствующем драконе **Scorch**. Если вы считаете вашу команду клубом камикадзе — отправляйтесь по указателю в Dragon's Rathe. Вы бы видели этого дракона! Безусловно, это самый мощный обитатель игры. Размером больше экрана, его здоровье простирается на **20100 HP**! Он не атакует вас напрямую, а всего лишь прыгает, порождая мощные сейсмические колебания, отнимающие здоровье сразу у всей команды. Если вы его все-таки убьете, награда составит жалких 50 000 монет, разбросанных по логову и несколько невразумительных вещичек. Оно вам надо?

Глава 7

Далее направляйтесь по указателю Castle Of Ehb. Пройдя через небольшую пещерку, вы выйдете на равнину, где находится сам замок.

Вам предстоит отыскать короля. Придется пройтись по всем помещениям и холлам замка. Сворачивайте в каждую комнату и каждый поворот — методом тыка вам довольно быстро удастся отыскать вход в погреб, где находятся тюремные камеры. Король вручит вам ключ. Вход находится совсем недалеко от темницы — идите вперед, затем через дверь и по длинному мосту. Попав внутрь, пройдитесь по кругу и поверните все статуи. Вы найдете мощнейшие артефакты вроде крайне мощного оружия, крепких доспехов, арбалетов и еще кучи предметов, без которых пройти финальный этап никак не удастся. Обмундировавшись во все это богатство, направляйтесь обратно и пробирайтесь через тюремные камеры — они приведут вас ко входу в подземелье Seck, настоящий ад.

Подземелье Seck

Не буду перечислять монстров, которых вы здесь встретите — это будет первая и последняя встреча с этими двухтысячными чудищами. Никаких специальных стратегий применить не удастся — враги находятся на небольших островках и имеют как дальние, так и ближние атаки. Вся на-



По всем голливудским канонам финальный этап игры стилизован под чистилище.

дежда на новенькое оружие, доспехи и огромные запасы здоровья ваших подопечных. Если у каждого из ваших восьми героев не менее 1500 единиц здоровья плюс один ваш маг оставлен специально для выполнения заклинания Healing Hands — у вас есть шансы.

Дорога весьма прямолинейна. Любуйтесь на красоты ада, крошите **Lava Beasts**... Все как обычно. Как только вы попадете на мосты вокруг странного столба из искаженных лиц — вы на пути к Главному.

Главный

Его зовут **Gohm**. Много времени на разговоры он тратить не станет и сразу приступит к делу. Ни в коем случае не бросайте все силы, чтобы «любой ценой» сокрушить его **8000 HP**. После победы появится еще один монстр с **12000 HP**, гораздо более агрессивный и мощный. Он будет разбрасываться самыми разнообразными спеллами, вызывать других монстров. Окружите гада со всех сторон, чтобы он не мог своими заклинаниями действовать сразу на всех, и мочите, мочите, мочите... END

Окончание прохождения Jedi Knight II: Jedi Outcast читайте в следующем номере «СИ».

А что, если выразить это чувство прямо на бумаге?



Canon S820D ФОТОПРИНТЕР ДЛЯ ПРЯМОЙ ПЕЧАТИ

Превращение эмоции в любимую фотографию совсем необязательно подразумевает сложные манипуляции с компьютером. Просто подключите подходящий* цифровой фотоаппарат Canon напрямую к нашему новому фотопринтеру Bubble Jet S820D, выберите любимый кадр, нужную опцию печати и просто смотрите, как ваш «незабываемый момент» появляется на бумаге за несколько секунд. Мы уверены, в ваших руках то, чего вы и ждали, — эмоция, в тонкостях переданная на бумаге. Вы можете называть ее фотографией, а можете — произведением искусства, ведь это изображение с супервысоким разрешением 2400x1200 dpi создано с использованием передовой микрокапельной технологии и 6 новых высококонтрастных фоточернил. При любом формате вам обеспечены яркие насыщенные цвета, ничуть не изменившиеся с тех пор, как вы нажали кнопку фотоаппарата. Более того, если вы хотите подарить фотографии друзьям, можете напечатать больше копий, не заботясь о расходах, так как применяемая технология раздельных чернильниц экономно расходует чернила.

А что... ведь попав прямо на бумагу, чувства навсегда сохранят свою изначальную свежесть!

Теперь вы делаете все, что только можете представить! Техника Canon. Для невероятных, смелых идей!

www.canon.ru

BUBBLE JET DIRECT

* Только для камер, поддерживающих функцию Bubble Jet Direct



ВЫИГРАТЬ ПРОЩЕ, ЧЕМ ПОВЕРИТЬ!
2002 ПРИЗА

you can
Canon

ИНФОРМАЦИЯ О ДИЛЕРАХ: +7(095) 903 90 90

Товар сертифицирован

Обзор 17" мониторов

15-дюймовые модели мониторов постепенно сходят с арены, 19-дюймовые все еще дороговаты для среднестатистического покупателя, а вот 17-дюймовые в данный момент являются лучшим образцом соотношения цена/качество. Производители отчаянно борются в условиях жесточайшей конкуренции, благодаря чему на свет появляется множество различных моделей, отличающихся как по цене, так и по качеству. О некоторых из них мы и расскажем в этом материале.

Все вопросы, касающиеся «железа», смело задавайте в письмах, которые присылайте на адрес hard@gameland.ru. Пожалуйста, постарайтесь как можно более лаконично описать проблему, не забыв подробно указать конфигурацию вашего компьютера.

Мясников Вячеслав

hard@gameland.ru

На тестовом стенде была установлена видеокарта Matrox Millenium II G550 32 MB DDR Dual Head, которая является лидером по отображению двумерной графики. Данная модель позволяет подключать два монитора одновременно – только поставив мониторы рядом, возможно оценить преимущества или недостатки той или иной модели.

Для тестирования мы выбрали популярные 17-дюймовые модели четырех ведущих производителей мониторов.

SyncMaster 753/755/757 DFX







Samsung – один из наиболее сильных игроков на российском рынке. Огромный модельный ряд охватывает все секторы рынка. Мониторы этой компании по праву заслужили репутацию как одни из лучших товаров по соотношению цена/качество. Они отличаются только электронной начинкой, поэтому и тестировать я их буду все сразу.

На всех моделях присутствовало небольшое несведение в разрешении 1280x1024, причем у младшей модели оно было выражено в большей степени. Однако после переходе в режим 1024x768 ситуация резко исправилась в лучшую сторону.

Мне немного не понравилась цветопередача. Запаса контрастности мониторам явно не хватало. Дизайн же можно охарактеризовать как излишне скромный.

SyncMaster 757NF



Этот монитор имеет самую мощную электронную начинку из всех протестированных моделей. Кнопки монитора выдвигаются на специальной панели, которая может утапливаться в корпус. Настройка меню не вызвала неудобства. Кнопки сделаны из мягкой резины и приятны на ощупь. Наличествуют BNC-разъемы и USB-концентратор. Первые нужны мониторам с диагональю 21 дюйм, а 17-дюймовым они только увеличивают конечную стоимость. У данного монитора хорошая геометрия и прекрасная фокусировка, даже при разрешении 1280x1024. Несколько огорчила насыщенность цвета, но это уже придирки. Несведение лучей немного портило картину в целом.

Данная модель прекрасно подходит для использования как дома, так и в офисе. К сожалению, сильное несведение по краям не позволяет рекомендовать ее профессионалам. Порадовала стоимость, которая многим придется по душе.

LG Flatron 775/774FT

Прямой конкурент предыдущей компании. LG имеет широкую сервисную сеть по всей России, так что если у вас возникнут проблемы с мониторами этой марки, вы без труда сможете устранить все неполадки в вашем городе. При производстве мониторов Flatron используется технология щелевой маски, которую полноценно сумела освоить только LG. Когда я зашел в компьютерный магазин, первое, что бросилось в глаза, так это превосходный дизайн монитора LG Flatron 774FT. Серебристо-голубой цвет придавал модели домашний, а не офисный вид. Экранное меню выполнено просто превосходно. Большое количество настроек геометрии, прекрасные запасы по яркости. Кнопки у модели 774FT сенсорные. К ним быстро привыкаешь, дотрагиваться до них одно удовольствие. Расположение также пришлось мне по вкусу.

К сожалению, экранное меню у 774FT, в отличие от других моделей этой компании, не русифицировано. Геометрию удалось настроить идеально (еще бы, при таком разнообразии настроек!).



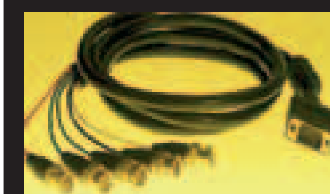
К минусам данной модели я бы отнес антибликовое покрытие и невозможность работать на повышенных частотах (для разрешений более 1024x768).



На данный момент только кинескоп от LG является плоским еще и с внутренней стороны. К реальной плоскости достаточно тяжело привыкнуть, изображение по началу кажется вогнутым, однако, постепенно привыкаешь. Не-

РАЗЪЯСНЕНИЕ ТЕРМИНОВ, ВСТРЕЧАЮЩИХСЯ В МАТЕРИАЛЕ

BNC-разъемы – как правило, хорошие мониторы с большой диагональю (больше 17') име-



ют два типа разъемов для подключения VGA-кабелей. Стандартный 15-тиштырьковый и несколько BNC разъемов (3, 4 или 5):

1) 3 – по каждому кабелю передается один цвет (красный, синий, зеленый);

2) 4 – то же плюс смешанная синхронизация;

3) 5 – то же плюс вертикальная и горизонтальная синхронизация (смешанные).

Используется для улучшения качества изображения при больших разрешениях. Чаще встречаются 5-кабелевые коннекторы.

USB-концентратор – действует по принципу тройника в розетке. Через него можно подключить сразу несколько USB-устройств. Встречается в мониторах, клавиатурах, а также в виде отдельного устройства.

сколько расстроил небольшой муар, который не удалось полностью устранить. Монитор отлично проявил себя в играх и при просмотре фильмов.

ViewSonic PF775

В правом верхнем углу красуется надпись Professional Series, которая недвусмысленно говорит о назначении этого монитора. Дизайн полностью повторяет предыдущий, поэтому описывать его не будем. Для профессиональных мониторов такой внешний вид – это скорее плюс, чем минус.

Геометрию удалось настроить практически идеально благодаря богатому выбору настроек. К сожалению, как и в предыдущей модели меню не русифицировано. В разрешении 1280x1024 подкачала фокусировка, поскольку возможности по ее настройке слабоваты для профессиональной модели. Однако передача цветов, на мой взгляд, просто идеальна. Хорошее антибликовое покрытие позволяет работать даже в условиях высокой естественной освещенности.

LG Flatron 795+

Данная модель является флагманом всей 17-дюймовой ЭЛТ линейки. Дизайн не подкачал, кнопки, как и у





774FT, сенсорные. За такие деньги я был вправе ожидать от данной модели лучшего изображения, чем у младших братьев. Однако особых отличий по качеству изображения от 774FT не обнаружил.

Порадовала электронная начинка, которая позволяла без особых проблем выставлять 1280x1024 при частоте 85 Hz.

Sony G220

На мой взгляд, дизайн монитора выполнен несколько хуже, чем у предыдущих моделей этой компании. G200, например, сочетала офисную строгость и домашнюю изящность.

Порадовало управление экранным меню, которое осуществляется при помощи четырехпозиционного джойстика. За какие-то несколько минут мне удалось полностью настроить монитор на свой вкус.

Но вот чего я не ожидал от данного монитора, так это плохой фокусировки в разрешении 1280x1024. Она несколько лучше, чем у продукции LG, но до других мониторов не дотягивает. В рабочем разрешении 1024x768 мне удалось добиться гораздо более качественной фокусировки. Цвета



яркие и насыщенные. Несколько огорчила геометрия – в правом верхнем углу белые линии были непараллельны друг другу. Эти мелкие недостатки не позволили поставить монитор на высшую ступень пьедестала.

Sony E220

Модель предназначена для дома, о чем говорит слабый видеоусилитель. В разрешении 1024x768 я не заметил никаких недостатков. По сравнению с предыдущей моделью геометрия несколько улучшилась, но немного упала контрастность изображения – в углах оно мне казалось более ярким, чем в центре. Дизайн корпуса опısы-





В ПРОДАЖЕ С 30 МАЯ

Алоха, бра!

В третьем номере:v

Карта пивзаводов Москвы и области – не дай себе просохнуть! Узнай, какое пиво варят на твоей улице.

Масяня! Мы говорим именно с ней и лично с ней! Узнай: кто ее парень, где ее зубы, что она ест и будет ли у нее ребенок.

Active Driver Experience: водишь? Пулять со светофоров – это твое? И наше тоже! А может, ты только задумал покупку машины?

Читай до конца.
Скейтборд: четыре колеса для безбашенных. Какое отношение эта доска имеет к Гаваям? Бонус: шесть крутых скейтов.
Футбольные фанаты: ВЫЕЗД! Наши в Талине.

Мы едим Хай-Тек: знаешь, что видела в последние секунды своей жизни курица, которую ты жуешь? Вот и слава Богу. Теперь узнаешь… вообще перестанешь есть кур.

Консумация: как мощных и мохнатых мужчин разводят на баблос хрупкие длинноногие стервозины. Подробности + гайд для твоей подружки.

Реклама! Задолбался переключать ящик? Узнай, как работают рекламные приемы! Все просто и понятно, на хороших примерах.

Застрял в лифте? Уронил ключи в шахту? Наша новая рубрика «НЕ ТЕРЯЙСЯ!» Что делать, и как себя вести.

А так же: изучаем ролики, темные очки, джинсы и кое-что еще

ХУЛИГАН

(game)land

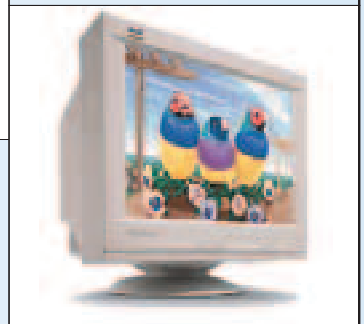


вать не буду, поскольку он полностью копирует G200.

Для дома цена несколько завышена. За такие деньги можно приобрести профессиональную модель от другого производителя.

ViewSonic EF70

При разрешении 1024x768 настроить монитор удалось практически идеально. Никаких искажений геометрии или неравномерной яркости не наблюдалось. Цветовая палитра была настолько богата красками, что при



HI-TECH NEWS

СОБАЧИЙ ПЕРЕВОДЧИК

Не секрет, что профессиональные собаководы понимают своих питомцев с полуслова (*полугава?– прим. ред.*). Но для большинства обывателей образ лохматого друга ассоциируется с поговоркой «все понимает, но сказать не может». Видимо, японская компания Takara решила окончательно стереть языковой барьер между нами и нашими братьями меньшими, для чего представила на ежегодной выставке игрушек Tokyo Toy Show удивительное устройство, способное переводить собачий «язык» на человеческий. Состоит оно из двух частей — небольшой микрофон крепится на ошейник, а специальный терминал остается у хозяина, по которому он может отслеживать настроение своего любимца. Последний выделяет и анализирует чувства из собачьего визга/воя/лая/рычания, после чего сопоставляет их с одной из шаблонных фраз, которую и выводит на экран. Кроме того, устройство способно записывать эмоциональное состояние четвероного проказника в течение дня и представлять его в виде наглядного графика. Вот только что же начнется, если собака получит возможность оговариваться и высказывать свое мнение по каждому поводу! Уж поверьте, некоторые породы отличаются удивительной болтливостью (например, немецкие овчарки) и вовсе не факт, что вас сильно обрадует то, что о вас думает ваш любимый зверек. Ориентировочная цена — около $100, в будущем планируется создать аналогичный переводчик и для кошек.





просмотре видеофильма я просто не мог оторвать глаз.

Модель также можно порекомендовать для использования в офисе, поскольку мелкий текст читался достаточно хорошо. Дизайн может несколько отпугнуть от использования дома, но с другой стороны, главное в мониторе– это качественное изображение, а потом уже все остальное. Единственное, что немного уменьшает аскетичность дизайна, так это логотип с тремя пестрыми птичками.

Выводы:

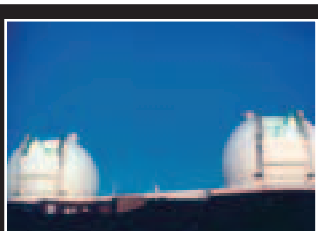
Для дома лучшим выбором является ViewSonic EF70. Он также неплохо подойдет в качестве офисного монитора, благо и цена у него достаточно низкая. В качестве более продвинутой модели идеально подойдет ViewSonic PF775, однако, цена отпугнет многих потенциальных покупателей. Для профессиональной работы с графикой советую обратить внимание на большую диагональ, но это уже совсем другая история. Приз за техническое совершенство получает Samsung 757NF. Несмотря на все свои достоинства, монитор имеет низкую цену. Особого приза за лучший дизайн и эргономику удостаивается LG Flatron 774FT. Мониторы Sony имеют сильно завышенную цену, которую они не оправдывают, однако, качество изображения у них на достаточно высоком уровне.

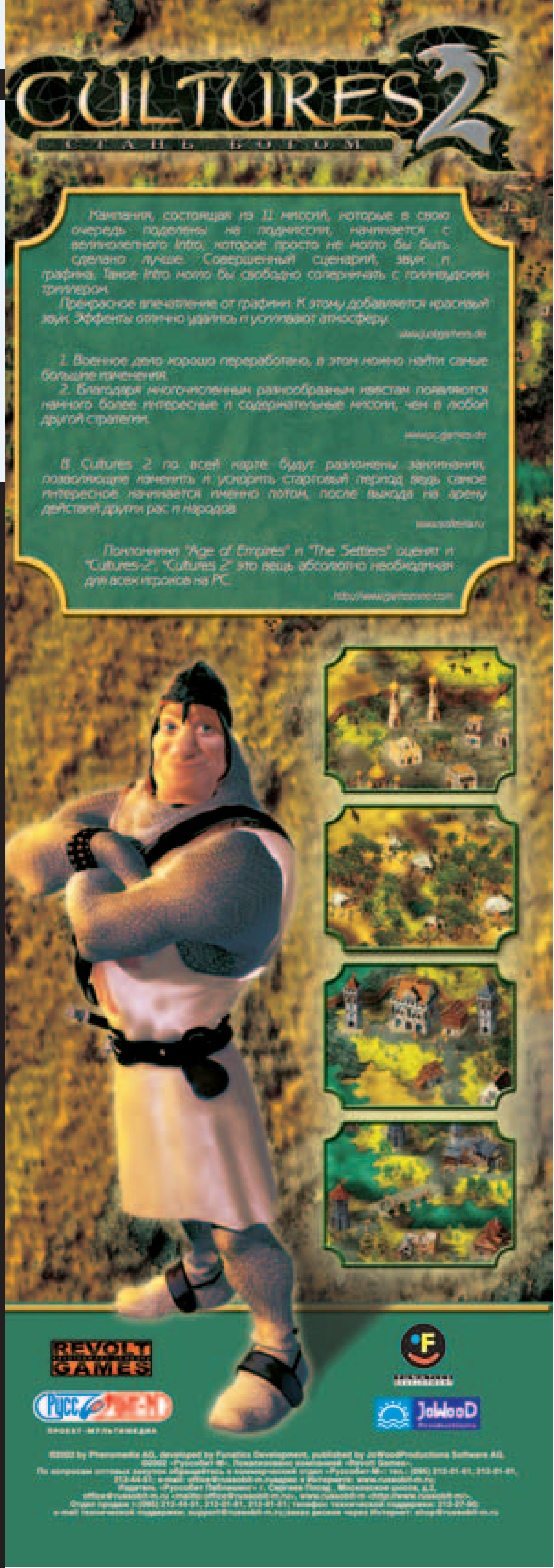
И напоследок. Помните, что абсолютно одинаковых мониторов не бывает! Удачной покупки! END

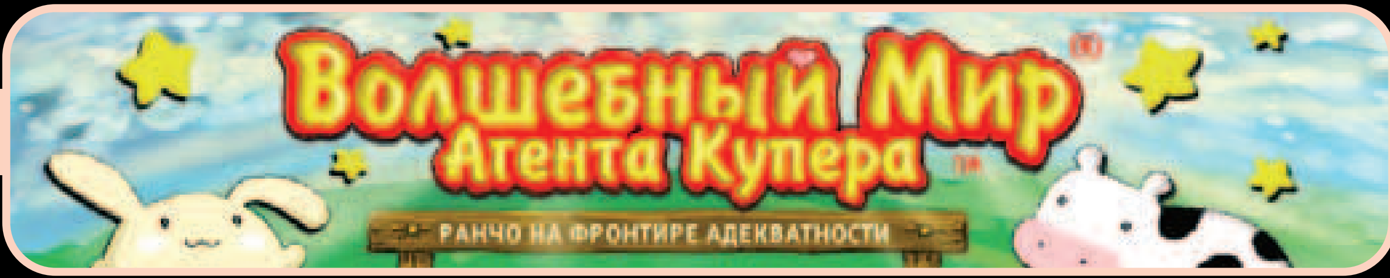
ЗОРКИЙ, КАК ОРЕЛ

Вы знаете, что у грифов в центре поля зрения есть своего рода пятно, в котором изображение увеличено в несколько раз, что позволяет даже с большой высоты видеть маленького кролика? А вам никогда не хотелось без всяких биноклей видеть все, что, скажем, происходит на другом конце пляжа? Оказывается, решение проблемы существует. Для этого необходимы особые телескопы, расположенные парами на большом удалении друг от друга. Зеркало каждого из которых способно менять форму до 670 раз в секунду, тем самым устраняя т.н. «эффект дисперсии», когда солнечные лучи приходят в разные точки не одновременно из-за оптических свойств атмосферы. Так, в обсерватории имени Кека (W.M. Keck), расположенной на Гавайах, два десятиметровых зеркальных телескопа работают синхронно, что было бы аналогично работе одного гигантского зеркала диаметром 85 метров! Самое интересное, что если применить такую же адаптивную оптику, скажем, в очках, это позволит достичь двадцатикратного увеличения остроты зрения. При этом подобную оптику ее можно встроить даже в контактные линзы! Посмотрим, может, прошлый век близорукости сменится новым веком дальнозоркости?









АВТОРСКАЯ КОЛОНКА ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА

АДРЕС ОНЛАЙН-ВЕРСИИ: HTTP://WWW.COOPER.OTAKU.RU

ВЫПУСК 04

Главное, чтобы костюмчик сидел!

Года четыре тому назад я готовил в один из популярных журналов статью о косплее - излюбленном занятии японских (и не только) фэнов аниме и видеоигр. Хитрое словечко cosplay – это сокращение от costume playing, на русский переводится как «маскарад». Особой уверенности в том, что явление быстро приживется на местной почве, не было - материал прошел под рубрикой «чудеса и диковины».

Если смотреть широко, то в определение косплея укладываются и хоббиты с орками, змеящиеся в Нескучнике и Царицыно, и витязи-русичи из «клубов исторической реконструкции», и разодетые под джедаев, ситов и гунганов поклонники лукасовской нетленки (о последних можно подробно прочесть в прошлом номере «СИ», с Вейдером на обложке). Общая «философия» явления сводится к пошиву костюма и довольному щеголянью в нем на глазах у восторженных единочаятелей. Казалось бы, все относительно просто - однако здесь кроется целая наука. Воспроизведение доспехов средневекового кнехта ничуть не проще создания в домашних условиях обмундирования имперского штурмовика. Истинные косплейеры стремятся к совершенству, стараясь моделировать наряды как можно точнее, максимально походящими на (а порой и превосходящими) оригинал. Каждая деталь должна быть на своем месте: раз у Клауда (Final Fantasy VII) в игре желтые волосы и два слота для волшебных шаров «материи» в мече - то отыгрывающего его брюнета с неправильно сделанным оружием просто не узнают.







Впереди планеты всей, понятное дело, вездесущие японцы. Перенявшие увлечение «игровым маскарадом» западные фэны на разных конвенциях, выставках и слетах любителей фантастики вполне удовлетворяются тем, что разыгрывают на сцене какую-нибудь юмористическую сценку, а японские косплейеры считают, что раз ты надел костюм какого-либо персонажа, то должен думать, говорить и действовать, как он. Некоторые экстремалы настолько сродняются со своими героями, что начинают «отыгрывать» их в повседневной жизни. Нетривиальные запросы тамошних фэнов удовлетворяют целые магазины, где можно подобрать себе уже готовый костюм или же какие-то его детали, особо вычурные аксессуары – не все умельцы могут одинаково хорошо кроить, шить, работать по дереву, ковать железо и делать отливки. А так – выходишь из магазинчика с аккуратно упакованными доспехами Джанго Фетта под мышкой. Триумф консьюмеризма!

Наши соотечественники стараются не отставать. Году этак в 1999-ом журнал «Official PlayStation Россия» проводил конкурс на лучшую фотографию читательницы, позирующей в костюме Лары Крофт – и вдруг выяснилось, что околоигровой косплей имеет в нашей стране неплохие перспективы: редакцию завалили фотками привлекательных девушек, изображающих легендарную гробокопательницу при параде и во всеоружии. А в мае нынешнего года в городе Воронеж прошел «Третий всероссийский фестиваль японской анимации», где фэны получили возможность оторваться по-крупному: в рамках мероприятия была устроена косплей-сессия. Несколько десятков участников со всей страны порадовали классно выполненными «прикидами» героев аниме, попадались и персонажи видеоигр – например, Скволл, Риноа и Юна из Final Fantasy. В отличие от американских деятелей, наши ребята стараются подбирать себе героев, руководствуясь не только характерами, но и собственной схожестью с оригиналами – иными словами, стокиллограмовых девушек в обтягивающих купальниках не было. На редкость удачное исключение – харизматичный бородач, утверждавший, что он – диснеевская Гаечка... (^_^)

...Стокиллограммовых девушек в обтягивающих купальниках не было ...

Как видите, косплей на российской почве прижился и успешно развивается. А раз такое дело, то приглашаем всех желающих поучаствовать в новом мини-конкурсе «СИ». Угадали, мы ждем фотографий! Победители (и победительницы!) будут определяться по совокупности внешних данных, качества костюма и уровня сходства с избранным игровым персонажем.

Публиковать фотки мы будем по мере поступления.

Дерзайте!



ПИШИТЕ ПИСЬМА: VALKORN@GAMELAND.RU

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



RESIDENT EVIL

http://residentevil.station.sony.com/stills.jsp

Если верить нашим американским коллегам, Resident Evil установил новый стандарт качества в относительно новом жанре игровых экранизаций. В Штатах фильм вышел в прокат 15-го марта. Мы не располагаем информацией о дате российской премьеры и поэтому решили поделиться доступной информацией. По указанному адресу вы сможете найти самую полную галерею скриншотов, часть которой опубликована на этой странице. =O.



Я получил эту роль...



Милая Мила – кровь с молоком восточноевропейского разлива!



А параллельно снимали для Vogue ;)



Фанаты на концерте Fine Young Cannibals.



Зовите Вия!!!



Чуваки, отпустите меня! Или я за себя не отвечаю!



Зомбивоз ALEXI–5000.

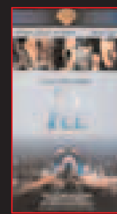


Очередь за Милой Йовович. Кто тут крайний!?

HOME!SCREEN ВИДЕО!ОБЗОР

Последнее время стало модно говорить о засилье Голливуда, о том, что производимый там «синематографический попкорн» приелся донельзя, что темы и приемы избиты до неприличия и все такое в том же духе. Просто в Америке снимают слишком много барахла и найти "жемчужное зерно" бывает нелегко, однако вполне реально – и вы убедитесь в этом, если посмотрите:

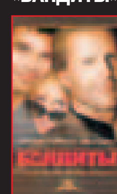
«ИСКУССТВЕННЫЙ РАЗУМ»



Так уж получилось, что за свой недолгий век колонка Homescreen оказалась второй раз осенена именем Стэнли Кубрика. Именно он разрабатывал сюжет «Искусственного разума», но не успел реализовать, отсняв только первые кадры. А продолжал сие начинание хорошо известный своими метаниями от «Парка Юрского Периода» к «Списку Шиндлера» и обратно господин Спилберг. Мэтр даже отказался от экранизации «Гарри Поттера» в пользу этого проекта. Надо думать, что Макколей Калкин наших дней, Хейли Джоэл Осмент (прославившийся после выхода «Шестого чувства», где сыграл мальчугана, способного видеть представителей загробного мира), тоже рассматривался в качестве основного кандидата на главную роль в обоих проектах. В «Искусственном разуме» он сыграл роль мальчика-робота, стремящегося обрести любовь своей приемной матери. Но феномен этой ленты в ее многогранности, а не в актерских талантах Осмента и Джуда Лоу («Враг у ворот», «Талантливый Мистер Рипли»), сыгравшего вторую по значимости роль. Фильм, как фейерверк, взрывается множеством разноцветных светящихся звездочек-эпизодов. И пусть ни одна из них в отдельности не произвела бы на вас столь мощного впечатления (нас уже почти ничем не удивишь, чего мы только не видели), но все вместе они заставляют и содрогнуться, и улыбнуться. И хорошо, что в случае с «Искусственным разумом» сработало неписаное правило кинокритики – не излагать в рецензиях сюжет. Мне, например, посчастливилось смотреть фильм, имея очень смутное представление, о чем он, и тем более не зная, чем все кончится, хотя я читаю почти все, что пишется о кино на бумаге и многое из того, что публикуется в Интернете. И я поступаю так же: ваше внимание я на фильм обратил, а о чем он, почти ничего не сказал. Это футуристическая или, если угодно, научно-фантастическая философская притча, которая очень гармонично вписывается в формат нашего журнала. Приятного просмотра!

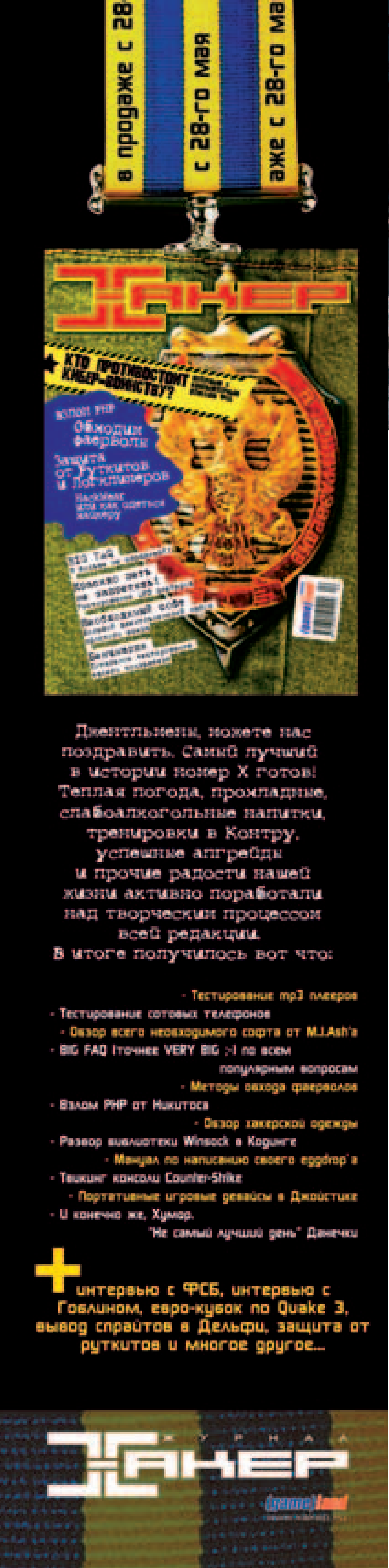
МЕЖДУ СТРОК: сказка XXI века.

«БАНДИТЫ»



Чем известен Брюс Уиллис? В основном, умением надрать задницу плохим парням. Чего мы от него ждем? Метких выстрелов и эффектного рукоприкладства. Кто такой Били Боб Торнтон? Муж одной из главных секс-бомб Голливуда Анджелины Джоли, сыгравшей саму Лару Крофт. Чего, казалось бы, следовало ждать от него? См. выше. Поэтому, заправляя кассету в пасть видака, я ожидал увидеть нечто среднее между «Схваткой» и «Крепким орешком», что-то типа «Вне поля зрения». Как минимум боевик со стрельбой, ограблениями банков, погонями и любовной историей на десерт, а получил «О где же ты, брат - 2?». Такой прикольный и прямо-таки очаровательный фильм могли бы снять братья Коэн или Вуди Аллен. Никаких тут вам сальных шуточек. Все предельно интеллигентно, как-то очень легко и естественно. В меру юмора. Никаких реверансов в сторону сексуальных и прочих меньшинств. И только «нетривиальная» концовка, уже почти ставшая нормой (уж и не знаешь, куда от них деваться!), опустила «Бандитов» до уровня добротной продукции... Но это продукция, ребята, для ваших мам и пап! Повторюсь, название фильма может ввести в заблуждение – это не боевик.

МЕЖДУ СТРОК: вальсирующие по-американски.





Звездные войны: Эпизод II. Атака клонов

В прошлом номере мы уже достаточно много всего нарассказали о Episode II, так что повторяться не стоит. К тому же все, кто действительно хотел сходить на фильм, уже сделали это. Сейчас пришло время делиться впечатлениями. Вот наши впечатления вы и получите.

Фильм чертовски хорош. Определенно лучше Phantom Menace. Лукас больше не страдает от раздвоения личности - три года назад он периодически считал себя Уолтом Диснеем. Сейчас перестал. Episode I был нацелен на аудиторию, преимущественно состоящую из детей только-только закончивших первый класс школы. Episode II делает упор на тринадцатилетних. А также (по традиции) на фанатов Star Wars, которых смело можно прировнять к отстающим в развитии. Вроде меня или еще некоторых обитателей редакции «Страны Игр».

Такой поворот дел может смутить разве что моего коллегу г-на Перестукина. Ну и еще некоторых несознательных граждан. Они, вероятно, ждали как минимум суперфильма с серьезным философским подтекстом. Опомнитесь! В Star Wars ничего подобно, в общем-то, никогда и не было. Если только так, слегка, по мелочи. Episode II - мощнейший генератор субстанции fun. Хватайте ложки и налетайте.

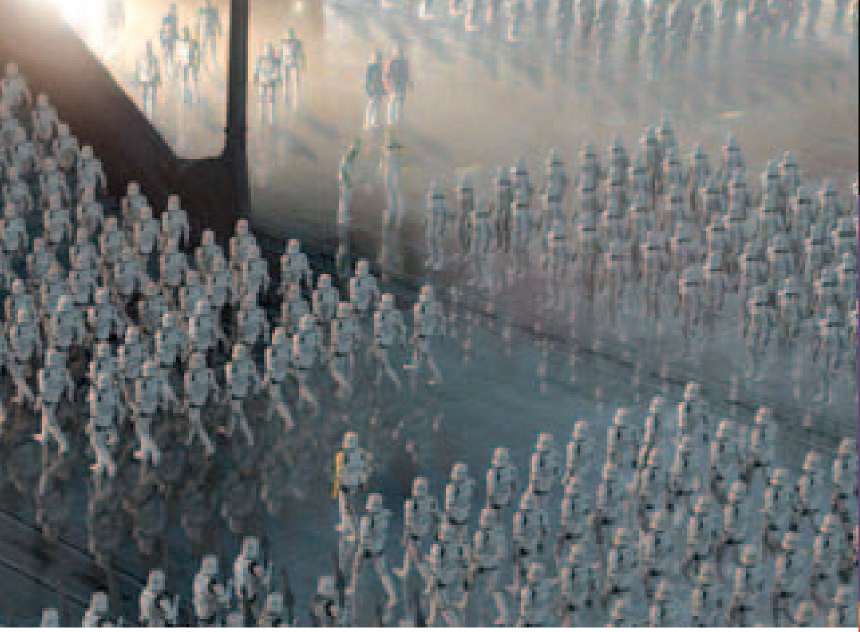
Да, в Episode II полно глупостей. Главная - диалоги. «Романтические» сценки по моей классификации легко подпадают под пункт «животики надорвешь». Штамп сидит на штампе и штампом погоняет. Жуткие речевки персонажей дополняет визуальный кошмар в духе «я притворюсь раненым, а потом завалю ее на зеленую травку».

Кстати, о травке. Вернее не о ней, родимой, а о грибах. О чем думал Лукас, когда вписывал в сценарий гениальный эпизод о пропаже Шми Скайуокер, неизвестно никому. Может, он просто стебался. Фраза «Твоя мать пропала месяц назад, она отправилась за грибами...» уже стала крылатой. Если кто не в курсе, мать Анакина живет на пустынной планете Татуин. И пусть нам хоть десять раз объясняют, что пресловутые грибочки произрастают на влагосборщиках, публика все равно будет заходиться в истерике от хохота. Одно только неверно подобранное слово уже позволило напридумывать кучу шуток. Особенно в этом преуспел упоминавшийся здесь Перестукин (который вскоре будет аннигилирован за недостаточную лояльность к Лукасу). Вопрос: Почему таскены месяц сохраняли жизнь Шми? Ответ: Они ее пытали. Спрашивали: «Где ты, дура, в пустыне грибы нашла?!».

На нервы действует и обилие «джедайских фокусов». В основном это проявляется в непотребном количестве эпизодов а-ля «джеймсбонд и его команда». Помните, в одном из фильмов Агент 007 летел в пропасть на мотоцикле? После чего прыгал с него и попадал в кабину летящего вниз самолета. Который в итоге без проблем выруливался из безнадежного штопора. Такого добра в Episode II полно. Джедаи сигают с флаеров в бездну и приземляются именно на то средство передвижения, на которое хотели. Конечно, все можно списать на их суперспособности. Но становится как-то не по себе.

Или вот знаменитые mind tricks. Жуткая вещь. Хорошо хоть нам не постеснялись объяснить, что действуют они только на слабых умом. Это радует. Вообще один из несомненных

> 15-мая в Москве открылся новый мультиплекс «Формула кино» – большой совместный проект сетей кинотеатров «Каро Фильм», «Империя Кино». Там, собственно, и прошла премьера «Атаки Клонов». Расположен мультиплекс в торговом комплексе «Атриум», что у Курского вокзала. Основная его отличительная черта – девять кинозалов и, естественно, небольшой временной промежуток между сеансами. В наличии имеется VIP-зал на 32 места. Ожидается серьезный репертуарный разброс – от крупных блокбастеров до артхауса. Цены на билеты достаточно демократичны – от 100 до 250 рублей (исключение составляет только упомянутый VIP-зал).



Фильм: Звездные Войны: Эпизод II. Атака Клонов (Star Wars: Episode II. Attack of the Clones) Дата российской премьеры: 16 мая 2002 года
Режиссер: Джордж Лукас Сценарий: Джордж Лукас, Джонатан Хеилс
Продюсер: Рик МакКаллум Бюджет: $120 млн.
В ролях: Хайден Кристенсен, Натали Портман, Эван МакГрегор, Сэмьюэль Л. Джексон, Кристофер Ли, Йан МакДиармид.

плюсов Episode II - старательное замазывание ляпов предыдущих частей фильма. А также перекидывание мостиков к классической трилогии. Планы секретного оружия, на поверку оказывающегося Звездой Смерти. «Имперский марш» в тех местах, где нужно (пусть даже иногда он и кажется не совсем уместным). Да и маленький Боба Фетт - это вам не приказ партии. Лукас не забывает о «своих» и развлекает их по полной программе. «Свои» радуются и пускают слюни. Как я. Как мы.

Лукасу можно простить практически все. Я вам тут наговорил кучу гадостей о фильме (а можно ведь сказать и много больше). Я даже сообщу, что когда смотрел его в первый раз, то просто захлебывался от смеха. И что? Поверьте, это не снимает с Episode II титул «фильм года». Первоклассное зрелище. «Прокатная» судьба его хороша. Гарри и Фродо получают тревожный звонок и готовятся идти курить, пинками подгоняя Спайдермена.

Episode II красив и нескучен. Я шел на него, зная сюжетную фабулу. И, что поразительно, это не только не мешало мне получать удовольствие от просмотра, но напротив, помогало. На армию клонов можно любоваться бесконечно. Джанго Фетт очарователен. Ракетный ранец - полезная в хозяйстве штука. Пейзажи Набу понравились даже мне. А про Йоду будет сказано ниже.

Отдельных слов и выражений стоит изображение «духовных исканий» Анакина Скайуокера. Пусть ряд моментов определенно высосан из пальца, но «заигрывания» с Темной Стороной выглядят убедительно. Юный падаван начинает использовать мозги по назначению и стремится «рулить» Силой как надо. «Имперский марш» играет в нужный момент. Мы смеемся, но все правильно.

Удивительно, но Хайден Кристенсен реально неплох в роли Анакина. Пусть в «романтических сценах» он подчас нелеп, но с общей задачей справляется хорошо. Опыт изображения негодяев дает о себе знать. Нас убедили, что парнишка с Татуина не с бухты-барахты превратился в Дарта Вейдера. И не все джедаи безнадежны.
Теперь обещанный Йода. Переводчики так изощрялись с русификацией его реплик, что манера этого персонажа выражаться немного переползла и на других героев. Аллес капут. К тому же некоторые из наших друзей с большого экрана теперь не гнушаются в самых невинных бытовых фразах сшибать всех с ног какой-то дикой выспренной лексикой. «Я не устрашусь бла-бла-бла…». И все в таком духе. Впрочем, у перевода есть свои плюсы. Посмотрев оригинал, я понял, что на великомогучем фильм звучит немного смешнее.

Впрочем, я отклонился от темы. Йода. Вы должны пересматривать Episode II даже только ради него. Йода выясняет отношения с Дуку и все это смахивает на стеб над «Властелином колец». Они, цитирую новеллизацию «Атаки клонов», «меряются Силой». А потом Йода достает меч и начинается феерия. Он прыгает как тушканчик и… Описывать не имеет смысла. Цирк. Попахивает натуральной «шрэковщиной». Но все в восторге. Этот момент будут вспоминать не один десяток лет. Не пропустите.

Александр Щербаков
sherb@gameland.ru



Коды PC

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Все коды необходимо вводить в разделе **Cheats** в меню **Specials**. В подтверждение того, что чит активирован, вы услышите смех Зеленого Гоблина.

ARACHNID — получить доступ ко всем уровням, а также ко всем видеороликам и артам в галерее
ORGANICWEBBING — неограниченный запас паутины
IMIARMAS — получить доступ ко всем уровням
ROMITAS — пропустить уровень
HEADEXPLODY — дополнительные тренировочные уровни
GIRLNEXTDOOR — играть за Мэри Джейн
HERMANSCHULTZ — играть за The Shocker
SERUM — играть за ученого
REALHERO — играть за полицейского
CAPTAINSTACEY — играть за пилота вертолета (Captain Stacey)
KNUCKLES — играть за противника (модель №1)
STICKYRICE — играть за противника (модель №2)
THUGSRUS — играть за противника (модель №3)
DODGETHIS — атаки в режиме Matrix
FREAKOUT — костюм Гоблина
SPIDERBYTE — уменьшенный Spider-Man
GOESTOYOURHEAD — большая голова и ноги у героя
JOELSPEANUTS — большие головы у противников
UNDERTHEMASK — вид от первого лица

Мини-игра:
Наберите 10,000 очков, чтобы получить доступ к мини-игре в меню **Training**.

Видеоролик Vulture:
Наберите 20,000 очков, чтобы получить доступ к видеоролику **Vulture** в меню **CG**.

Видеоролик Shocker:
Наберите 30,000 очков, чтобы получить доступ к видеоролику **Shocker** в меню **CG**.

Видеоролик Green Goblin:
Завершите игру на уровне сложности **Hero**, чтобы получить доступ к видеоролику **Green Goblin** в меню **CG**.

Неограниченная паутина:
Наберите 50,000 очков, чтобы получить неограниченный запас паутины.

SOLDIER OF FORTUNE: DOUBLE HELIX (бета-версия)

Найдите в директории игры в папке **/base** файл **myconfig.cfg**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте следующую строку:
seta sv_cheats «1»
Во время игры нажмите клавишу [~], чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный вам код:
god — режим Бога
noclip — получить возможность проходить сквозь стены
give all — получить все оружие и полный боекомплект
notarget — отключить AI противников
raven 1 — выбор уровня из главного меню
map <название карты> — загрузить указанный уровень
Названия карт: **air1; air2; air3; air4; arm1; arm2; cem1; col1; col10; col2; col3; col4; col6; col7; col8; col9; finca1; finca2; finca3; finca4; hk1; hk2; hk3; hk4; hk5; hk6; hk7; hos1; hos2; hos3; hos4; kam1; kam10; kam11; kam12; kam2; kam3; kam4; kam5; kam6; kam7; kam8; kam9; liner1; liner2; liner3; pra1; pra2; pra3; pra4; pra5; pra6; shop1; shop2; shop3; shop4; shop5; shop6; shop7; shop8; tut1**

WARLORDS: BATTLECRY II

Во время игры введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита:
iamatank — режим Бога
iamaseer — открыть всю карту
iamawinner — выиграть сценарий
iamaloser — проиграть сценарий
iamanarchmage — получить все заклинания

THE ELDER SCROLLS: MORROWIND

Нажмите клавишу [~] во время игры, чтобы вызвать консоль. Затем наберите **player->** и после этого введите один из нижеприведенных кодов для активации необходимого чита. Пример: для активации режима Бога вы должны ввести **player->togglegodmode**
togglegodmode — вкл./откл. режим Бога
setflying 1 — режим полета
setsuperjump 1 — режим суперпрыжков
setwaterwalking 1 — получить способность ходить по воде
setwaterbreathing 1 — получить способность дышать под водой
setlevel <число> — установить уровень персонажа
additem gold_100 <число> — получить указанное количество золота
sethealth <число> — установить количество здоровья у персонажа
fillmap — показать все города на карте
toggleai — вкл./откл. искусственный интеллект

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Найдите в директории игры в папке **/data** файл **game.erg**, откройте его в любом текстовом редакторе и удалите в строке
«-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1
знак «-» (минус), чтобы у вас получилось
«BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable»=1
Таким образом вы наделите главного героя неуязвимостью.

MAX PAYNE

Создайте ярлык к файлу **maxpayne.exe** и в его свойствах в поле **«Объект»** добавьте параметр **-developer**. У вас должно получиться что-то вроде **«C:\Program Files\Max Payne\maxpayne.exe» -developer**. Теперь нажмите во время игры [F12], чтобы вызвать консоль, а затем введите один из нижеприведенных кодов:
god — режим Бога
mortal — отключить режим Бога
coder — режим отладки
noclip — получить возможность проходить сквозь стены
getallweapons — получить все оружие
getinfiniteammo — неограниченный боекомплект
hethealth — восполнить здоровье
getbullettime — восполнить время Bullet Time
jump<число> — подпрыгнуть на указанную высоту
Также в свойствах ярлыка в поле **«Объект»** добавьте параметр **-developerkeys**. Таким образом, во время игры вы сможете использовать нижеследующие команды:
[C] — альтернативные режимы камеры
[↑], [↓], [→], [←] — переместить внешнюю камеру в нужном направлении
[HOME] — увеличить скорость игры
[END] — уменьшить скорость игры
[PG↑], [PG↓] — сменить модель персонажа
Последняя команда позволит вам поиграть даже за жену Макса Пейна.



Добавьте в свойствах ярлыка в поле **«Объект»** параметр **-screenshot**. Теперь клавишей [F10] вы можете снимать скриншоты во время игры, которые будут сохраняться в папке **/screenshots** в директории **Max Payne**.

Коды PS2

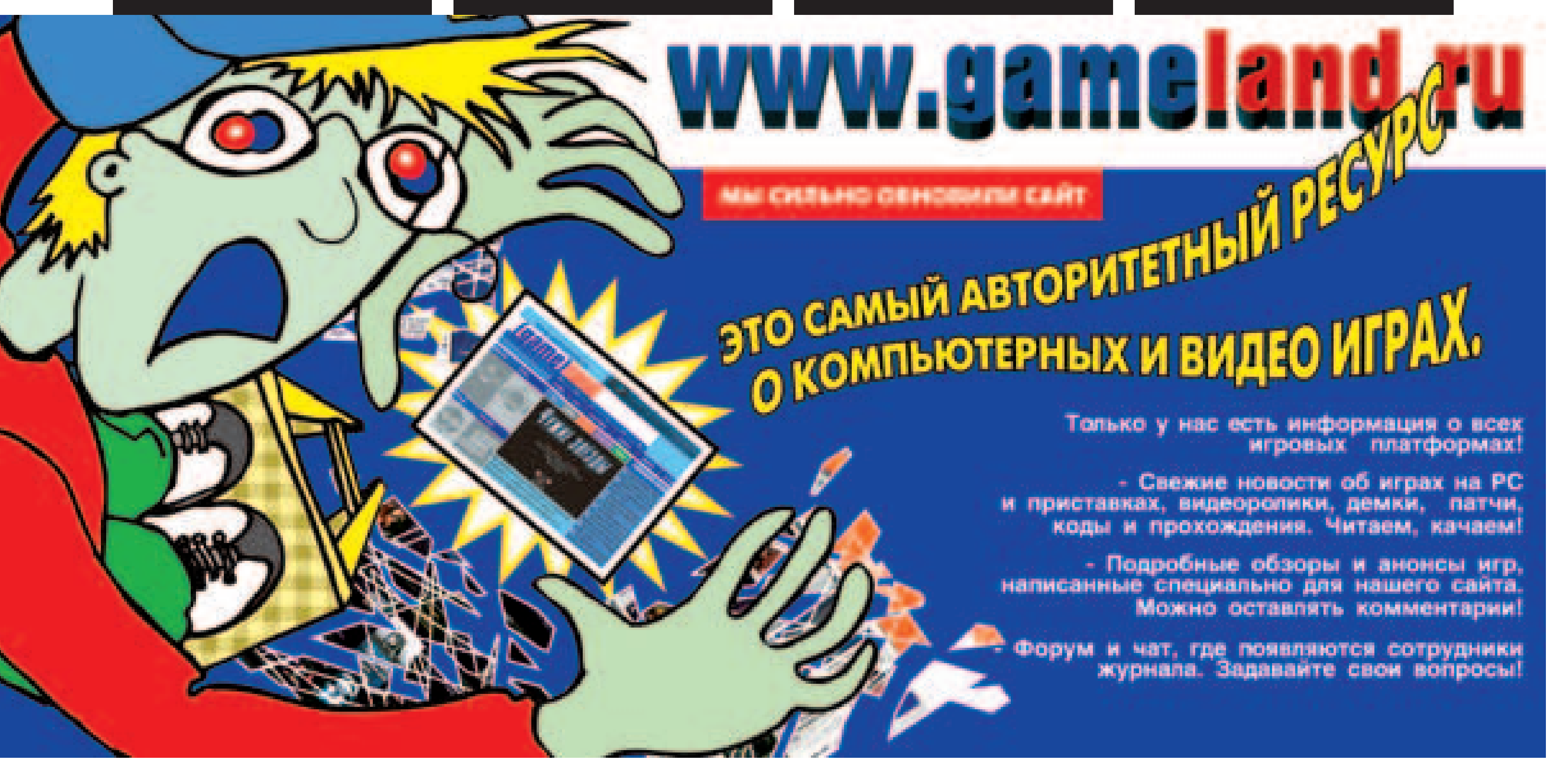
ZONE OF THE ENDERS

Чтобы восполнить здоровье и обновить боекомплект, поставьте игру на паузу и нажмите 2L1, 2L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
Только учтите, что после применения чита ваш уровень понизится на единицу.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

Дополнительные материалы:
В главном меню нажмите ◀, △, ▶, △, ▼, ○, ✕. В подтверждение того, что чит введен правильно, вы увидите сообщение. Теперь вы можете насладиться всеми дополнительными материалами к игре, к которым ранее доступ был закрыт.

Fire Reaver:
Чтобы получить **Fire Reaver**, во время игры удерживайте нажатой R1 и нажмите ▼, ○, △, ▲, ▶, ○.



EASTER EGGS

Количество различных секретов в **Max Payne** сразу дает понять, с какой любовью создавался проект. А чего стоят ссылки на культовые кинофильмы, проскакивающие в беседах противников? Или хотя бы слово VODKA на номерном знаке Владимира? В этом выпуске вы найдете описание всех «пасхальных яиц», которые когда-либо были обнаружены в игре.

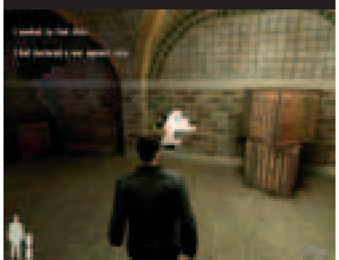
MAX PAYNE (PC)

ЧАСТЬ I. THE AMERICAN DREAM

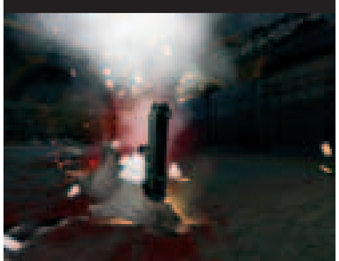
Глава 2. Live from the Crime Scene

1 ***Крысиные войны***

В самом начале уровня вы можете заметить небольшую дыру в стене, из которой доносится подозрительный писк. Бросьте в крысиное логово гранату, которой можно обзавестись с помощью читов (см. страницу слева). После того как прогремит взрыв, нажмите F2, и вы увидите, что у Макса появилась новая миссия. Она гласит, что наш герой объявил войну крысам.



Теперь вам необходимо добраться до комнаты, в которую ведет широкая лестница с перрона. Не удивляйтесь, когда увидите, что каждая из встречающих вас крыс держит в лапках **Desert Eagle**! Шустро стреляйте в одну из люстр на потолке, пока она не упадет на землю. Отойдите в сторону, так как между зверьками начнется ожесточенная перестрелка. Если ваша сторона выиграет, оставшиеся в живых создания станут вас защищать. В случае поражения... в общем, вооруженные крысы вам все объяснят сами.



2 ***В карман не положишь***

В главном помещении денежного хранилища выстрелите в ревущую сирену под потолком. Макс поблагодарит вас за это!

Глава 3. Playing it Bogard

3 ***Истребительница вампиров***

Пройдите мимо номера Рико Муэрте (313) до



конца коридора и прострелите дверь с трещиной. Выходите на балкон и двигайтесь по выступу к забитому досками окну. Вы попадете в комнату, в которой на полу валяется труп с колом в спине, а рядом красуется недописанное **Buff**. Видимо, здесь уже успела побывать Баффи, героиня популярного телесериала **Buffy: The Vampire Slayer**.

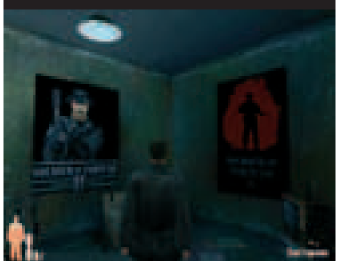
Глава 6. Fear that Gives Men Wings

4 ***В карман не положишь /дубль 2/***

Когда вы будете подниматься на лифте из прачечной Луиджи, выстрелите в динамик на потолке, из которого доносится дурацкая мелодия. Макс вас поблагодарит во второй раз.

5 ***По следам Джона Маллинза***

Когда вы окажетесь на крыше, следуйте налево к самому крайнему окну. Разбейте его, и вы сможете проникнуть в комнату с двумя постерами **Soldier of Fortune II: Double Helix**.



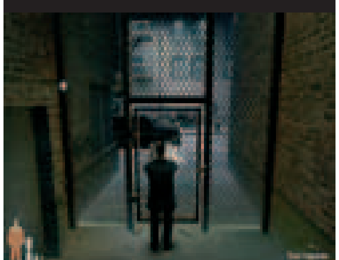
Глава 7. Police Brutality

6 ***Упс...***

На баскетбольной площадке подойдите к закрытой калитке за углом, и мимо вас пронесется машина. Если в это время вы успеете накормить проезжающий автомобиль свинцом, то через несколько секунд услышите звук произошедшей аварии. Теперь готовьтесь к появлению взбешенного вашей выходкой водителя.

7 ***Dopefish lives!***

В конце уровня вам предстоит схватка с Гогнитти и его бандой. Перед тем как спускаться по лестнице в лапы противников, подойдите к спутниковой тарелке и осмотрите



здание напротив. Вам необходимо перескочить на выступ, а затем спрыгнуть вниз на территорию за решеткой.

Пройдите через дверь, и вы окажетесь в ком-

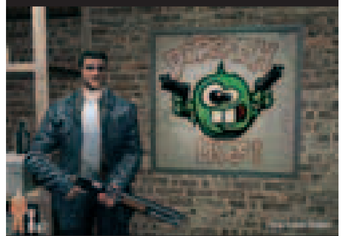


нате с запасами амуниции и забавным плакатом на стене. На постере изображен культовый персонаж **Dopefish**, который, кстати, присутствует в качестве «пасхального» гостя во всех трех **Quake'ах**, о чем было рассказано в одном из прошлых выпусков.

Глава 8. Ragna Rock

8 ***В джазе только полицейские***

За кулисами вы можете найти барабанную установку и немного поиграться с ней. На полу валяется гитара, которая также издаст пару звуков, если вы по ней пройдетесь. Когда вы подведете Макса к микрофо-



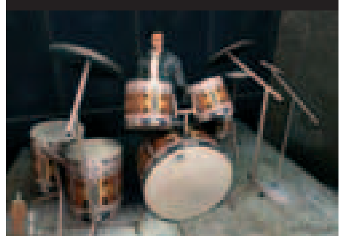
ну в надежде на то, что он споет, вам придется огорчиться — наш герой, по его словам, никогда не был поклонником караоке.

ЧАСТЬ 2. A COLD DAY IN HELL

Глава 5. Angel of Death

9 ***В джазе только полицейские /дубль 2/***

В особняке вы можете найти пианино, на котором Макс сыграет заглавную тему игры.



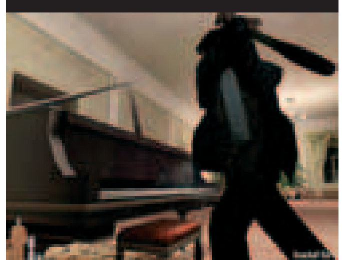
ЧАСТЬ 3. A BIT CLOSER TO HEAVEN

Глава 4. Backstabbing Bastard

10 ***Послание от разработчиков***

Перед входом в гараж обратите внимание на бочки и кондиционер, с помощью которых можно забраться на крышу.

Наверху найдите панель, отличающуюся по цвету, и выстрелите в нее. Пройдите внутрь и встаньте на решетку. Вы провалитесь в



помещение с граффити **R Thanks** на стене и радиоприемником, мирно стоящим на коробке. Включите его, и вы сможете прослушать сообщение, записанное самими разра-



ботчиками, в котором они поблагодарят вас за то, что вы купили игру, а также пожелают вам дальнейших успехов в прохождении.



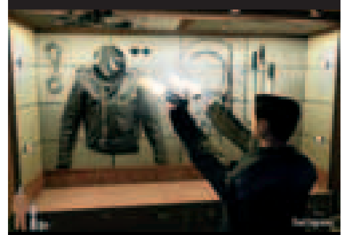
Глава 5. In the Land of the Blind

11 ***Star Trek и извращенцы***

В комнате, расположенной за той, в которой Макс находит документы **Aesir**, выстрелите в картину на стене. Полотно упадет наземь, открывая вашему взору секретную кнопочку. Используйте ее, чтобы попасть комнату с телевизором, по которому показывают пародию на **Star Trek**. В небольшой пристройке рядом стоит шкаф, в котором хранятся садомазохистские принадлежности.

СЕКРЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

12 ***Фотогалерея***



Завершите игру на уровне сложности **Dead on Arrival** либо же просто введите в консоли строчку **maypayne_gamemode->gm_sendendofgamemessages();**

В обычной игре этот код откроет вам новые режимы, а на **Dead on Arrival** вы получите доступ к секретному этапу, на котором вам необходимо сразиться с кучей врагов с бесконечным **Bullet Time**.

После одержания победы пройдите в противоположный конец помещения, и вы окажетесь в зале с фотографиями. Самая большая из них представляет собой групповой сни-



мок разработчиков, а остальные — те самые, которые нащелкали ребята из **Remedy** в Нью-Йорке, чтобы достоверно передать в игре атмосферу города.

Не буду раскрывать все карты, но в следую-



щем выпуске вы узнаете, как научить Half-life сочинять стишки, а также кучу не менее интересных вещей. Если вам есть, что сказать и чем поделиться, пишите на **spoiler@gameland.ru**. Пусть все тайное станет явным!

Анатолий Норенко spoiler@gameland.ru

Конкурс на лучший игровой скриншот

Внимание! “Страна Игр” и фирма «1С» объявляют самый беспрецедентный конкурс за всю историю существования – конкурс на лучший игровой скриншот. Хотите выиграть целую плеяду призов? Хотите увековечить свое имя на страницах журнала? Нет ничего проще — от вас требуется только снять эффектный скриншот и прислать нам. Мы оценим и наградим вас по заслугам. Итак, конкурс объявляется открытым! Встречайте, господа!

УСЛОВИЯ ПРОВЕДЕНИЯ И УЧАСТИЯ

1 Картинки из игр принимаются до 1 сентября. Итоги конкурса — в первом октябрьском номере.

2 Снимать картинки можно как при помощи клавиши Print Screen, так и при помощи специализированных программ (например, Hyper Snap DX).

Внимание! Обработка шотов в графических редакторах — запрещается! Фэйк не пройдет!

3 Формат скриншотов.

Разрешение — не менее 640x480, чем больше, тем лучше. Только просим не присылать мастодонтов 2048x1024. Оптимальный вариант — 800x600 и 1024x768.

Расширение — .jpg, качество выставляйте не менее 70%, иначе искажения могут быть слишком велики. Допустимы и другие форматы (.bmp, .tif), однако, совсем уж неизвестные слать не стоит.

Маленький хинт: советуем выставить всевозможные графические красоты на максимум. Тем самым картинка станет гораздо красивей, а торможение на заснятом игровом моменте все равно никто не увидит.

4 Скрины принимаются из любых игр — от “Тетриса” до Max Payne и далее. Главное, чтобы это был не софт, а именно игрушка.

5 Скришоты присылайте на e-mail: contest@gameland.ru, поставив в теме письма «Конкурс на лучший скриншот». В письме должны быть указаны: ФИО участника, возраст, адрес, телефон, e-mail и название игры, откуда была снята картинка. При желании можно (и даже нужно) сделать описание скриншота и комментарии.

НОМИНАЦИИ

1 *Скриншот на лучшую “мясорубку”*

Смачное изображение кровавого месива, луж крови, кусков мяса, разлетающихся во все стороны на фоне взрывающихся гранат и рокочущих орудий — отличный повод получить приз в этой номинации. Награды получат наиболее кровожадные игроки.

2 *Скриншот на самый живописный вид природы*

Если вдруг, играя, вы увидели восход золотого солнца на фоне моря, переливающегося всеми цветами радуги, или высокие горы, величественно возвышающиеся над бесконечным лесом, – запечатляйте, пока не поздно!

3 *Самый смешной скриншот*

Скрин, от которого можно лопнуть от смеха и валяться на полу... Приславшему ЭТО, мы обязательно вручим приз. Вне всяких сомнений, его получит человек с отличным чувством юмора!

4 *Лучший эротический скриншот*

Надоело проходить “Рандеву с незнакомкой” или “Стрип-покер” несметное количество раз? Снимите (эй, в хорошем смысле!) пару девушек в стилю «ню» — и приз ваш. Все, как говорится, спокойны и довольны. За призом поедет лучший эротоман. Только большая просьба, друзья, – давайте обойдемся без пошлостей!

5 *Самый “глючный” скриншот*

Разработчики часто любят вживлять баги в свои игры. Зачастую эти вездесущие жучки бывают весьма забавными. Если вы вдруг вопреки логике попали в желудок монстра или убежали за пределы игрового мира и обнаружили психоделические пейзажи – снимайте и отправляйте! При условии, что скриншот окажется мегаклассным, требуйте в редакции драгоценный приз!

6 *Лучшая скриновая последовательность*

Пример, как нельзя лучше иллюстрирующий эту номинацию — обычный комикс. Скажем, на первой картинке подходим к базе орков, на второй — разрушаем их логово, на третьей улепетываем от прибывшего подкрепления. Заметьте, что максимальное количество последовательных скринов — четыре-пять.

7 *Лучший скриншот героя первого плана*

Серьезный Сэм, Дюк Нюкем или Макс Пэйн на фоне поверженных врагов — это всегда здорово. Особенно если снято со знанием и красиво. Можно фото поверженного лося из Deer Hunter – лишь бы было эффектно и эстетично.

8 *Лучший “акробатический” скриншот*

Как насчет того, чтобы сделать тройное сальто-мортале в воздухе? А рокет-джамп на самое небо? Легко? Отлично, в таком случае двери к победе в этой номинации для вас открыты. Лучший игроакробат получит свой честно заработанный приз.

А ЕЩЕ?

Будут и другие номинации – тут все зависит о вашей фантазии и изобретательности. Уж мы оценим ваш дерзкий полет фантазии – не сомневайтесь!

А ЕСЛИ Я ВЫИГРАЛ?

Тогда один из призов (а может, даже несколько!) от фирмы «1С» станет вашим — только самые новые игры, только в коробочном варианте! Не беда, если вы не можете подъехать за ним в редакцию, мы вышлем его по почте. Парад-алле!



Ассоциация по Борьбе с Компьютерным Пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ.

Обратная связь

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
master@gameland.ru

Когда-то давным-давно, когда деревья были маленькими, а компьютеры — большими, судьба занесла меня в журнал «Страна Игр». Тогда начинающим авторам (кем я, собственно, являюсь и поныне) приходилось тяжело... Очень мы были не устроены в материальном отношении! Поэтому все силы и время уходили на борьбу с играми. Теперь, конечно, полегче. Да и время остается. Наверное, поэтому у нас в редакции и решили провести эксперимент, поручив общение с читателями в «Обратной связи» авторам. Что ж, вон он я — первая ласточка. Начинаем?



Иллюстрация: арт-группа LAMP

COOLFRED

Уважаемый Вячеслав Назаров!

Я читаю ваш журнал с самого его появления и стараюсь не пропускать ни номера! Если я его не куплю, я чувствую что мне чего-то не хватает! Больше всего люблю читать ваши обзоры, они всегда с юмором и интересные! Хотел бы узнать как вы добились такого успеха и научились так хорошо писать? А еще я бы хотел узнать, какая у вас в редакции самая любимая игра? Если вам будет не трудно, ответьте на мои вопросы, пожалуйста!

Coolfred, coolfred@atom.ru

Спасибо за теплые, если не горячие слова. Даже вспотел от их жара. Так что скоро придется охлаждаться в ледяной ванне. В другой не получится — злые экстремисты из ЖЭКа отключили горячую воду из-за того что отказался сделать прививку от бешенства вместе с любимой кошкой. Итак, ответить несложно. Даже приятно. Успеха я добился долгим и изнурительным ухаживанием за ним. В конце концов, он решил, что мне легче отдаться, нежели объяснить, почему этого делать не хочется. Ну а хорошо писать меня научили еще в третьем классе. Теперь хороший почерк — моя визитная карточка. По поводу любимой игры редакции: думаю, не ошибусь, если скажу, что это игра, которая называется «Кто сможет дольше проспать после сдачи очередного номера». Признаюсь честно, абсолютного чемпиона в ней нет до сих пор.

ИГОРЬ АНДРЕЕВ

Здравствуйте, уважаемый господин Назаров!

С большой радостью, граничащей с эйфорией, увидел в 113-ом номере маааленькое объявление о том, что в очередном номере «Страны Игр» вы будете отвечать на письма читателей. Вот и решил написать вам трогательное письмо, чтобы потом прочесть его на страницах журнала. Ну и чтобы вы его прочитали тоже. Надеюсь, и то, и другое все же произойдет.

Как вы понимаете, я уже достаточно долго читаю ваш журнал. Он мне нравится. Нравятся и ваши статьи. Но я никак не могу понять, по какому принципу формируется их количество? Покупаешь перед институтом очередную «Страну», надеешься похихикать на лекциях над вашими статьями, а тут раз – и нету почти ничего. В следующий раз, помня о жестоком обломе, уже идешь на лекцию с «Плейбоем» (тоже над некоторыми картинками посмеяться можно!), а ваш журнал покупаешь уже скорее по инерции. Но открываешь его и попадаешь в царство веселой шизофрении, создаваемое целой кучей ваших статей. Иногда читать их бывает даже смешнее, чем рассматривать все тот же «Плейбой»! Особенно, как я уже писал, на лекциях. Но на лекции-то этого журнала-то и не было! Обидно! Поэтому, пожалуйста, объясните, как понять, будут ли в очередном номере «Страны Игр» ваши статьи или нет? А то надоело играть в назаровскую рулетку.

Хотя, конечно, хотелось бы, чтобы они были в каждом номере. Это намек. Надеюсь, как умный человек, вы его поймете правильно.

С уважением к вашей шизофантазии,
Игорь Андреев igor_a@nm.ru

Ну вот я наконец-то и узнал, чему я обязан тем, что статьи у меня получаются весьма определенного характера. Спасибо тебе, шизофантазия! Вообще, Игорь, в своем письме вы сами ответили на свой же вопрос. Ведь всем, не исключая младших классов школ даже с самыми крутыми (вплоть до 40 градусов) уклонами, известно, что шизофреники активизируются осенью и весной. Вероятно, именно в это время вы и хихикали на лекциях над моими статьями. Но вот уже начинается лето, ваша сессия подходит (надеюсь!) к логическому завершению, а моя шизофантазия, свернувшись калачиком, засыпает в глубинах подсознания. До осени. Впрочем, редакторы грозятся не дать ей уйти в спячку. Так что посмотрим. Предсказать, как они (фантазия и редакторы) себя поведут, достаточно сложно. Поживем — увидим. А может быть, даже посмеемся.

ДЕКСТЕР

Дорогой товарищ Назаров, ты когда-нибудь начнешь писать об играх? Ты хоть иногда задумываешься, в каком журнале работаешь? Могу объяснить, если уж этого не сделало твое руководство. Журнал называется «Страна Игр». Значит в нем надо о чем? Правильно! Об играх! А не анекдоты сочинять. В конце концов, хочется все же узнать хоть немного о той игрушке, которую тебе доверили оборзевать. Для веселых историй есть журнал «Ералаш». А «Страна Игр» – для игр!

Борец за чистоту Декстер, dexter@omc.ru

Дорогой Борец за чистоту, можно я буду называть тебя по-дружески: Пылесосиком или Веничком? Спасибо. Так вот, Пылесосик, веселым историям есть место везде. То есть абсолютно. Даже в статьях, посвященных играм. Компьютер и юмор прекрасно уживаются вместе. Более того, мне кажется, что первый, постоянно давая веселые поводы пошутить, просто не может жить без второго. И без компота. А по поводу тех игр, которые попадают в мои шаловливые лапки... Если хочется узнать о них, читай «Страну Игр» — все что знаю, изложу на страницах журнала.

ИВАН ДЕМИДОВ

Приветствую вас, Вячеслав!

Я уже давно читаю «Страну Игр». Года три, а то и все четыре. Во многом на это меня побуждают ваши статьи. Не скажу, что каждый раз открываю в них что-то новое, великое и замечательное. Боюсь, что зазнаетесь. Но все же читать ваши труды чрезвычайно занимательно. Периодически встречаю в них цитаты из хороших кинофильмов, песен, книг. Знаете, очень многие из них нравятся и мне самому. Не буду перечислять, что именно мне нравится, так как в таком случае вы точно не напечатаете мое письмо, а может быть, оно вообще не пролезет в ваш почтовый ящик. К тому же сейчас речь идет не обо мне. Просто было бы очень любопытно узнать, что же из кино, музыки и литературы вы предпочитаете. Глядишь, и общие интересы найдутся – будет о чем побеседовать помимо игр. Да и просто интересно, какой же у вас вкус.

Иван Демидов, vanya2002@mail.ru

Спасибо за высокую оценку моего, с позволения сказать, творчества, Иван. Зазнаваться я не буду, обещаю. Поэтому можете хвалить меня и впредь. Что касается вкуса, то он у меня хороший. Просто замечательный. Тут я совершенно не скромничаю. К тому же известно, что скромность украшает человека лишь тогда, когда украситься ему больше нечем. Поэтому сразу перейдем к существу вопроса. Я люблю хорошее кино, хорошую музыку и хорошую литературу. Плохие почему-то не люблю. Наверное, потому что они мне не нравятся. Что именно считать хорошим, сейчас объяснять не возьмусь: хотя у наших редакторов тоже достаточно неплохой вкус,

вряд ли они оценят, если ответ на твое письмо займет ближайшую пару номеров журнала. Так что всем желающим узнать, что такое «хорошо» и что такое «плохо», рекомендую обращаться ко мне в частном порядке — памятку вышлю.

KILLER

Здрасьте!

Хотели письмо про Назарова? Пожалуйста!

Назаров – казел! Надоело уже его пургу читать! Долой Назарова!

Вот и все. Привет.
Killer killerx@yandex.ru

Спасибо за исключительно содержательное письмо. Я вас тоже очень уважаю.

GLEN

Привет, «СИ»! Привет, Вячеслав!

Все собирался написать тебе письмо, да как-то руки не доходили. Именно не доходили, а не до клавиатуры не дотягивались. А тут такой случай подвернулся – из последнего номера «Страны игр» узнал, что ты лично будешь письма разбирать в «Обратной связи». Вот тут-то руки у меня до клавиатуры наконец-то дотянулись.

Вот читаю я твои статьи, много думаю. Пишешь ты хорошо. Даже очень. Читать – одно удовольствие. Но после того, как прочтешь твое очередное произведение, а иначе обзоры в твоем исполнении и не назовешь, задумываешься – а в каком состоянии они пишутся? Признайся честно: ты как-нибудь стимулируешь свое творческое начало? Или все, что читают тысячи любителей компьютерных игр, является плодом тонкого мыслительного процесса, не испорченного никакими стимуляторами?

Хотя это не важно, если честно. В любом случае твои статьи всегда одни из самых интересных в журнале. И какая нам – читателям разница, как они пишутся?

Glen glenny@rdtech.ru

PS: Но все-таки, если не сложно, ответь, пожалуйста.

Спасибо, Glen. Ответить мне не сложно. На самом деле все достаточно просто. Недавно я услышал замечательный анекдот. Пересказываю: сидит молодой и еще совсем нестарый человек дома. Вдруг раздается звонок в дверь. Человек открывает дверь и видит на пороге жирафа, хомячка и попугайчика. Совершенно не понимая, что происходит, он спрашивает: «А в чем, собственно, дело, уважаемые?». На это хомячок отвечает ему строгим фальцетом: «К нам поступила информация, что здесь злоупотребляют галлюциногенами!»

Так вот, смею тебя уверить, что мне подобный визит братьев наших меньших не грозит. Все «очередные произведения» пишутся в здравом уме и трезвой памяти. Внеочередные — тоже. И на письма я так же отвечаю. Вот только пойду себе еще чаю накапаю и дальше отвечать пойду.

СТАС

Студенческий привет тебе, Вячеслав Назаров!

От лица меня и моих братанов выражаю тебе большой респект по поводу твоих записок. Пишешь ты ништяк! Статьи у тебя реально полезные. И про игрухи узнаешь (правда не всегда то, что нужно), и свежим приколам радуешься. Угарно! Вообще, похоже, ты свой перец. Наверняка тоже студентом был! И вот такой тебе вопрос в таком случае будет. Частенько в твоих статейках встречается термин «пиво», а также упоминаются другие мегаклассные вещи. Сразу видно: человек разбирается в культурном отдыхе. И вот нам с братушками и стало интересно, а где же ты этот самый отдых осуществляешь? Может, по каким-нибудь кабакам московским гуляешь или по клубам всяким? Если да, то по каким? Мы-то сами народ тусовочный, так что, может быть, и пересеклись где-нибудь. Потрепались бы, пивка попили, а заодно и автограф бы у тебя цепанули. Как ты на это смотришь?

Стас, МГУК stasiki@mail.ru

И тебе студенческий привет, Стас. И товарищам твоим тоже. Спасибо за мегаконцептуальную оценку моих статей. Очень тронут. Конечно, студентом я был. Замечательное времечко, что ни говори. Даже тоскую иногда по нему. Иногда сядешь, полистаешь фотоальбомы, посмотришь на лица старых знакомых, да и задумаешься: это, например, Вова Пупкин — сейчас знаменитый гонщик, а это Маша Зелипукина — известный физик-ядерщик, а это экономичка Амброзия Питекантроповна — померла уж давно... В такие минуты, конечно, хочется заглянуть в какое-нибудь заведение, послушать пару старых хитов... А вот в какое именно заведение — это, пожалуй, неважно. Я-то человек не «тусовочный». Куда мне до резвых современных студентов. Иными словами, боюсь я, что подорванный долгими и изнурительными студенческими тренировками организм не выдержит подобной встречи. Да и хозяев места культурного отдыха надо пожалеть, правда?

NEXTOR

Здравствуйте, дорогая редакция «СИ» вообще и Вячеслав Назаров в частности!

Наконец-то собрался написать вам письмо, которое надеюсь увидеть на страницах журнала. Потом перед друзьями хвастаться буду. Ну и перед девчонками иногда. Хотел я его написать давно, да все как-то не до него было. А тут вижу в последнем номере, что на вопросы читателей (то есть и на мои тоже!) будет отвечать сам великий и ужасный Назаров! Ну, естественно, ленивость моя тут же улетучилась и принялся я строчить свое послание.

Очень мне интересно, в какие же игры играет столь маститый автор? Какие жанры предпочитает? Может быть, какую игру ждет? Да и вообще, как вы относитесь к играм и в чем видите их будущее?

Вячеслав, ответьте, пожалуйста. Хотелось бы узнать, на что надо равняться.

До свидания. Nextor nextor@askold.net

С удовольствием отвечаю тебе, Nextor. Даже заочно жму твою руку, чтобы друзья окончательно обзавидовались, а девчонки просто-напросто ложились штабелями, лишь только увидев тебя. Теперь плавно переходим к вопросительной части письма. Играю я достаточно много. Иногда даже чересчур, если верить злобным замечаниям периодически забываемых друзей и знакомых, ожидающих, когда же я наконец-то вылезу из-за монитора. Однако, несмотря на такое положение вещей, как правило, каждой игре уделяется не так уж много внимания. Редко у них получается заинтересовать меня надолго. Но все же получается. Так, например, я остался в полном восторге от собственноручно переведенных «Гномов», в которых на настоящий момент и играю. Так что извини за неровный почерк. Вообще, моя первая игровая любовь — это квесты. До сих пор периодически сдуваю пыль с мега-хита Full Throttle. Потом постепенно разгорелась страсть к всевозможным action'ам и прочим боевикам. До сих пор от этого страдаю не только я, но и мои соседи. Ну что поделать, если люблю я иногда всадить несколько десятков ракет в затылок какого-нибудь фашистского монстра, подключив к компьютеру родные 120W-колонки? Ничего не поделать. Остается ждать чего-нибудь нового-интересного. Чего именно — не знаю. Хочу получить от создателей игр фантастический сюрприз. Не знаю, оправдают ли они мои ожидания. Поживем — увидим. Увидим и то, во что превратятся игры в будущем. А сейчас гадать не будем — иначе ждать будет не интересно.

ДМИТРИЙ ДОКАЕВ

Уважаемый товарищ Назаров!

Я уже не первый год являюсь преданным читателем «Страны игр». Но с каждым прочитанным номером преданность тает и тает. Виной тому не отсутствие чего-либо в журнале, а напротив – присутствие. Ваше присутствие, уважаемый Вячеслав! Ну в самом деле, сколько можно заниматься планомерным превращением солидного, местами аналитического издания в какой-то сборник анекдотов, шуток и еще какого-то, с позволения сказать, юмора? Я каждый раз с удивлением, граничащим с ужасом, читаю письма некоторых читателей, в которых они выражают свои восторги по поводу ваших статей. Так и хочется воскликнуть: «Товарищи! Дорогие! Да куда же вы смотрите?! Вам хочется шуток? Они есть в бульварных газетах и журналах! Их и читайте! А нам оставьте НОРМАЛЬНОЕ информационное издание».

Пожалуй, я соглашусь с тем, что ваши работы забавны, любопытны, их легко читать и прочая, и прочая. Но помилуйте! При чем здесь игры? Точнее, не так! При чем весь этот балаган?

С надеждой на скорые перемены,
Дмитрий Докаев, doka@greystone.ru

Уважаемый товарищ Докаев, я глубоко ценю ваше мнение. Спасибо за конструктивную критику и предложения относительно того, как сделать наш с вами журнал еще лучше. Отныне юмора на его страницах больше не будет. По крайней мере, юмора, рожденного в моей черепной коробке, где, как вы сами понимаете, есть лишь тараканы, жуки и пробки. Я торжественно обещаю начать писать совершенно в ином ключе. В стиле некрологов. И в телеграфном ключе.

Надеюсь, вам понравится. Впрочем, шучу, конечно. Как всегда. Просто, Дмитрий, смотрите на вещи проще. Тогда вы сможете найти нужную информацию даже там, где ее, казалось бы, нет. А от поклонников я и так уже не знаю, как избавиться — весь подъезд мне надписями всевозможными испоганили. Хулиганы! Впрочем, встречаются среди них и культурные люди. И следующее письмо тому подтверждение.

ПАША АРТЕМЬЕВ

Здравствуйте, Вячеслав!

Не знаю, по правильному адресу ли я обращаюсь, но все же рискну. Вы являетесь одним из моих любимых авторов любимого журнала «Страна Игр», несмотря на целую кучу причин, которые этому мешают. Ведь как я знаю, в основном вы пишете о компьютерных играх, а я являюсь счастливым владельцем приставки PlayStation 2. Недавно, правда. До этого играл на первой «соньке», да и сейчас иногда молодость вспоминаю. В принципе, я жутко доволен своим игровым парком, жалко только, что про игры для него вы не пишете. Поэтому я и хотел поинтересоваться причиной такой дискриминации консолей в вашем творчестве? Может быть, вам не нравятся приставки вообще? Очень надеюсь, что это не так. Поэтому еще поинтересуюсь и тем, что если они вам хоть немножечко симпатичны, то каким игровым системам (консольным!) вы отдаете предпочтение?
Это все, что я хотел узнать.
Спасибо.

Паша Артемьев, pashka1985@hotmail.com

Ну как вы могли такое подумать, Павел! Я кого-то дискриминирую? Да ни за что на свете! Причина же того, что я не слишком часто пишу о консольных играх проста до безобразия — нет у меня в собственности никаких приставок, не считая стиральной машинки. Поэтому помучить их удается лишь в редакции, где я, признаюсь честно, в свое время влюбился в Dreamcast, а сейчас тайно страдаю по PlayStation 2. Впрочем, полагаю, что скоро ситуация изменится и таки у меня дома заведется предмет моей страсти. Вот тогда-то редакционные коллеги смогут вздохнуть свободно, а вы — прочесть некоторое количество моих виршей на тему консольных игр.

АЛЕКСАНДР ВОРОШИЛОВ

Привет, Вячеслав!

Пишет вам Александр Ворошилов из Санкт-Петербурга. Должен вам сразу признаться в том, что являюсь поклонником вашего творчества. С огромным удовольствием читаю все ваши статьи. Кстати, очень здорово, что их стали выделять спецзнаком!

У вас, Вячеслав, очень интересный стиль. Он оригинален и чертовски интересен. Вообще, я уверен, что у вас есть немало того, чем вы можете похвастаться. Ведь талант трудно симулировать, а скрыть – так совсем невозможно. На своем примере вы явно доказываете верность второй части этого высказывания какого-то умного человека. Но сейчас речь не об этом древнем персонаже. Речь о вас. Читая журнал, я постоянно замечаю, как вам передают приветы, хвалят. И тут меня осенило! Ведь ценителей вашего творчества много! Так почему бы нам не объединиться в фан-клуб Вячеслава Назарова? Вы не возражаете против такой идеи? Все организационные вопросы я беру на себя, а вы иногда будете подбрасывать нам какие-нибудь эксклюзивные материалы, а то и выбираться на своеобразные творческие вечера. Думаю, из этого могло бы получиться что-нибудь интересное!



На всякий случай, если вы опубликуете мое письмо в журнале, обращаюсь к другим читателям: ребята, если вам интересны статьи Вячеслава Назарова, пишите мне на адрес alexvr@mail.ru! Пообщаемся и, может быть, что-нибудь забавное при-

CONTENT #11 (116)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Zanzarah;
Pro Race Driver;
Sudden Strike 2

ВИДЕО
Grand Prix 4;
Soul Calibur 2
Matrix 2

СТАТЬИ
Jack Orlando
Изучаем Borland C++ Builder и C++
Воспоминание о будущем, или несбывшийся кошмар.

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
Winamp 2.80;
Winamp Skins;
Need For Kill;
На Грани Смерти-2;
Игра против...;
Тайна Российской Монархии

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Star Wars Episode 2 3D Screensaver;
Обои к 10 играм;
Скриншоты ко всем Review;
Десятки саундтреков из игр

ПРИМОЧКИ
Counter-Strike 1.4

ПАТЧИ
Jedi Knight II: Jedi Outcast Ver. 1.03
Spider-Man: The Movie Ver. 1.1
Heroes Of Might And Magic IV Ver. 1.2
Blood Omen 2 Ver. v1.02

CD

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM



В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

НАШ ФОТОРЕПОРТАЖ С E3
Десятки самых ярких фотографий и тонны эксклюзива. А также спецматериал Show Girls - лучшие девушки выставки позируют для нашего издания!

НАШИ ДРУЗЬЯ
Самое интересное о звездной команде разработчиков Shiny Entertainment и их суперсекретном проекте по фильму The Matrix.

ОРКИ ПО-НАШЕМУ
В преддверии релиза читайте о том, что будет представлять собой WarCraft III.



Правдивая информация от нашего спецагента, занимающегося локализацией игры. Мы знаем все о WarCraft III и готовы поделиться!

НАШ!
В рубрику Star Express заглянул свой человек. Не пропустите интервью с Levelord'ом, полное веселого и безбашенного драйва, а также изобилующее эпатажными фото.

НАШ ПУТЕВОДИТЕЛЬ
Заблудились в бескрайнем мире Morrowind? Сталкеры «СИ» подскажут короткую дорогу!

Самые лучшие и самые свежие обзоры, коды, прохождения в июньском номере «СИ». Требуйте с 17 июня!

думаем. Ведь фан-клуб – это прикольно!

Александр Ворошилов, alexvr@mail.ru

Да, Александр, прочесть ваше письмо тоже было прикольно. Если вам что-то хочется сделать: фан-клуб или скворечник — просто делайте! Зачем у кого-то спрашивать разрешения? Я, конечно же, не возражаю. Даже, наверное, помогу. Сувенирной продукцией, например: под столом много всякой всячины валяется. Пиши, договоримся, когда самосвал от тебя приедет.



СДЕЛАЙ
DEW
Mountain Dew
ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ
PEPSI-COLA

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград корп 1106Е;
«Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к.Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89,
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ «
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68

Калининград
пл. Победы, 4,
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»

Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»

п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5,
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
«Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141,
маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201

Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15

Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


СТРАНА ИГР
FUNCOM
www.funcom.com
001
Anarchy Online
the future in your hands
www.anarchy-online.com


СТРАНА
ИГР